СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
И ВИДЕОИГРАХ

#10 || 187
МАЙ, 2005

| PC || PLAYSTATION 2 || PSP |



Heroes of Might and Magic V
«НИВАЛ» ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Jade Empire
BIOWARE: ИЗ ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКИ В ПОДНЕБЕСНУЮ

Star Wars: Empire at War
ЗВЕЗДЫ ЗОВУТ

на диске
Сфера
полная версия

God of War
Люди, боги и монстры Древней Эллады – краткий путеводитель

В РАЗРАБОТКЕ:
DUNGEON SIEGE 2 | TALES OF LEGENDIA | SAMURAI WESTERN | TOMB RAIDER: LEGEND | RADIATA STORIES

(game)land
9 771609 103003 05021

ОБЗОРЫ:
DOOM 3 | SWAT 4 | LEGO STAR WARS | SILENT HUNTER III | КАЗАКИ II | DYNASTY WARRIORS 5



Акелла
COLD FEAR™
От создателей
ALONE IN THE DARK
UBISOFT
DARKWORKS
Том Хансен, офицер береговой охраны, за годы службы повидал немало смертей. Однажды во время яростного шторма его патрульное судно получает приказ обследовать российский корабль, дрейфующий в открытом океане. Выжившие на корабле не обнаружены, казалось бы, трагедия уже произошла. Но настоящий кошмар только начинается. То, что притаилось под палубой в темных отсеках, способно изменить отношение Хансена к жизни и к тому, что случается после нее...
Леденящий душу 3D action-horror в лучших традициях жанра
Жаждущие крови мутанты поджидают вас на многочисленных палубах корабля - призрака
Внушительный выбор оружия, которое поможет герою выжить
Судно полно коварных ловушек - обнаружьте их и обратите против своих врагов!
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ!
СОЮЗ
М.Видео
© 2005 "Akella", © 2004 Ubisoft Entertainment.
All Rights Reserved. Cold Fear, Ubisoft and the Ubisoft logo aretrademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Developed by Darkworks
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Акелла

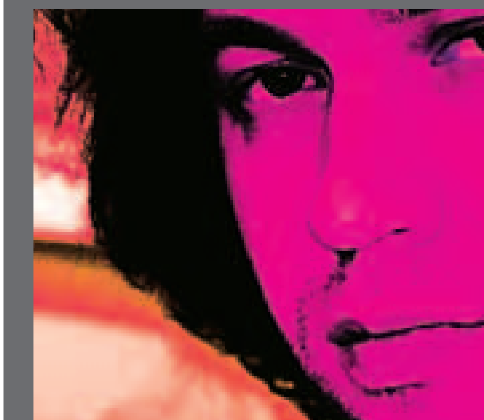
НА СТАРТ!

СЛОВО РЕДАКТОРА

E3 уже с нами

Интересный факт. Для вас E3'2005 уже прошлое, а для нас сейчас, пусть и близкое, но будущее. Причем за время, оставшееся до наступления этого будущего, мы успеем сделать еще один номер. Наши доблестные корреспонденты едва успеют поставить точку в своих материалах, как им придется бежать на самолет, улетающий за океан. А это значит, что репортажа из Лос-Анджелеса вам нужно будет ждать аж до конца июня, то есть до 12-го номера. Но не отчаивайтесь, с небольшим кусочком E3 вы можете познакомиться на страницах журнала, который держите в руках.
Дело в том, что некоторые компании уже провели пресс-показы своих выставочных линеек. Мы их посетили, а теперь готовы все рассказать вам. Конечно, без небольших накладок не обошлось. Например, рассказ о новых играх Ubisoft мог пойти и в 9-ой «СИ», о чем в своей колонке упомянул Игорь Сонин. Но будучи связанными соглашением, запрещающим публикацию этого материала до 19 мая, мы представляем его вам только сейчас. Новые «Принц», «Герои», «Мист» – вот они, «громкие» продолжения проектов, издаваемых Ubisoft. С небольшим опозданием по отношению к Новому свету SCEE показала европейской прессе свеженьких «Джака», «Ретчета» и «Слая». А EA любезно пригласила нас на съемочную площадку Гарри Поттера. И не забудьте проверить «Галерею», там вас тоже ждет нечто эксклюзивно-интересное.

M.V.Разумкин

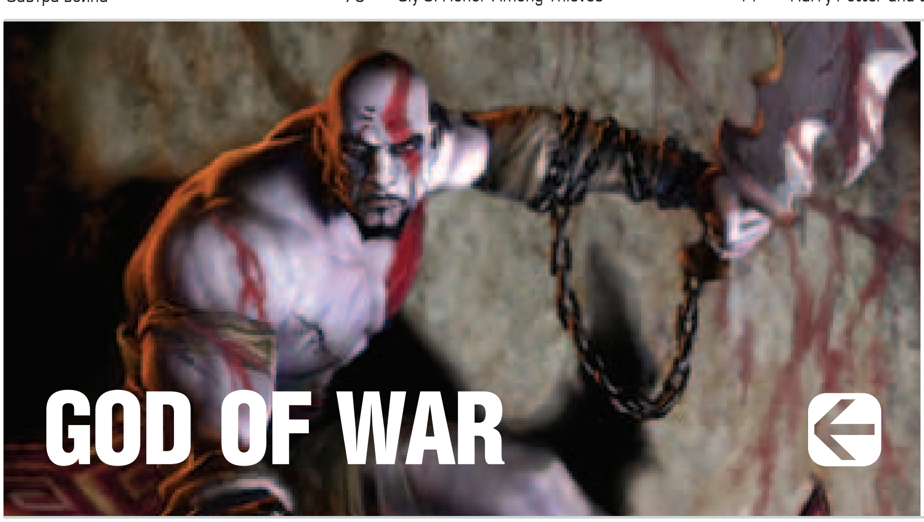


СТАТУС: Главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | PSP | DS | N-GAGE



НА ОБЛОЖКЕ

СЦЕНАРИСТУ КОМИКСОВ К НАШИМ АВТОРСКИМ КОЛОНКАМ GOD OF WAR ПОЧЕМУ-ТО НАПОМНИЛ ICO. ДЕСКАТЬ, ТАМОШНИЙ МАЛЬЧИК ПОВЗРОСЛЕЛ, НАРАСТИЛ МЫШЦУ И ПОШЕЛ КРУШИТЬ ВРАГОВ, ДРУЗЕЙ – ВСЕХ БЕЗ РАЗБОРА. МЕСТЬ ЗА НЕПРАВИЛЬНО ПРОЖИТОЕ ДЕТСТВО. НА САМОМ ДЕЛЕ, ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ИГРЫ – КРАТОС, ЖЕСТОКИЙ И КРОВОЖАДНЫЙ СПАРТАНСКИЙ ГЕНЕРАЛ, НЕКОГДА БЫВШИЙ ВЕРНЫМ ПОСЛЕДОВАТЕЛЕМ БОГА ВОЙНЫ АРЕСА, А НЫНЕ БОЛЬШЕ ВСЕГО НА СВЕТЕ ЖАЖДУЩИЙ ЕГО ГИБЕЛИ. ЛЮБИТЕЛЯМ ДРЕВНЕГРЕЧЕСКИХ МИФОВ – КАК ОРИГИНАЛЬНЫХ, ТАК И В ПЕРЕЛОЖЕНИИ СОВРЕМЕННЫХ ПИСАТЕЛЕЙ (ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА РАБОТЫ Г.Л. ОЛДИ И А. ВАЛЕНТИНОВА) – ИГРА ТОЧНО ПОНРАВИТСЯ.

МАЙ #10(187) 2005

В НОМЕРЕ



110

LEGO STAR WARS

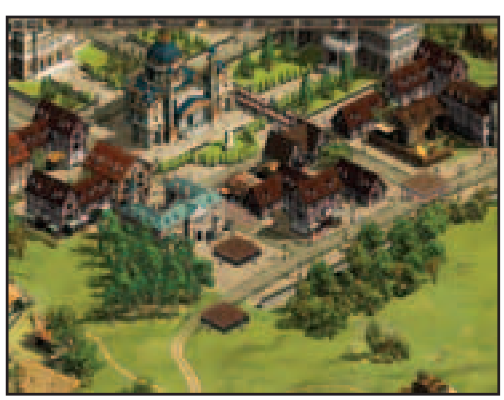
ОБЗОР

LEGO STAR WARS – ИГРА, КОТОРАЯ ЯВНО ВЫДЕЛЯЕТСЯ ИЗ РАЗНОШЕРСТНОЙ МАССЫ ПРОЕКТОВ ВО ВСЕЛЕННОЙ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН». НА СТРАНИЦАХ НАШЕГО ЖУРНАЛА ПРЯМОЙ РЕПОРТАЖ ИЗ ДАЛЕКОЙ ЛЕГОЛАКТИКИ: О ДЖЕДАЯХ, СИЛЕ И ПИМПОЧКАХ. /110



ХИТ?!

РАЗРАБОТЧИКИ DUNGEON SIEGE II ОСТАВИЛИ ПОПЫТКИ ОБЛОМАТЬ DIABLO И ПРИНЯЛИСЬ УДАРНЫМИ ТЕМПАМИ УСИЛИВАТЬ РОЛЕВУЮ ЧАСТЬ СВОЕГО ПРОЕКТА. ПОДРОБНОСТИ В НАШЕМ МАТЕРИАЛЕ. /36



ОБЗОР

БОЛЬШАЯ ИГРА ДЛЯ СЕРЬЕЗНЫХ ГЕЙМЕРОВ СТАНОВИТСЯ ЕЩЕ МАСШТАБНЕЕ, УМНЕЕ И ИНТЕРЕСНЕЕ. ВСТРЕЧАЙТЕ – ПЕРЕД НАМИ «КАЗАКИ II: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ». /94

НОВОСТИ

ТЕМА НОМЕРА



22

ХИТ?!

ИНТЕРВЬЮ

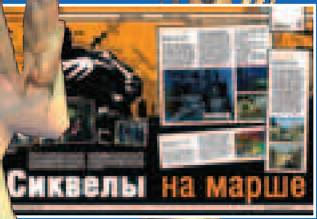


44

СПЕЦ

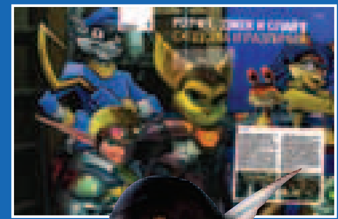
СЛОВО КОМАНДЫ

В LEGO STAR WARS ВЫ ОТКРОЕТЕ ДЛЯ СЕБЯ ВЕСЕЛУЮ СТОРОНУ СИЛЫ



Сиквелы на марше

Хотите из первых уст узнать о том, что будет на E3, за месяц до первых публикаций? Ubisoft пригласила самых пронырливых журналистов в Лондон на подпольную презентацию, где разработчики выболтали все самое интересное о своих новеньких играх. Третий «Принц Персии»? Пятый Myst? Новый Ghost Recon? Мы пишем о них уже сегодня. /30



Jak, Ratchet и Sly

Анатолий Норенко, наш многоопытный спецкорреспондент, посетил офис европейского отделения Sony, побеседовал с разработчиками и изучил три новейшие сиквела, готовящиеся к выходу в этом году. Какой из них выбрать ограниченному в денежных ресурсах геймеру? Мы попробуем помочь определиться с этим. /46

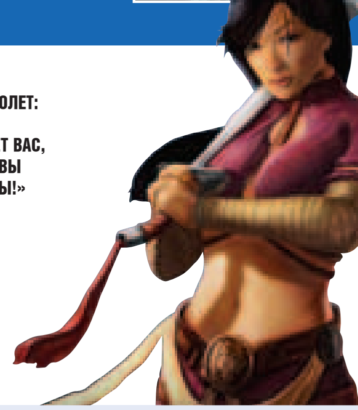


HEROES OF MIGHT AND MAGIC V
НОВЫЕ, ТРЕХМЕРНЫЕ «ГЕРОИ». ОТ ДЕМИУРГОВ ИЗ «НИВАЛА».

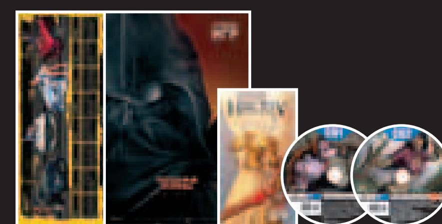
68

JADE EMPIRE
BIOWARE ГЛАГОЛЕТ: «СРЕДИННАЯ ИМПЕРИЯ ЖДЕТ ВАС, НЕФРИТОВЫЕ ВЫ НАШИ ГЕЙМЕРЫ!»

106

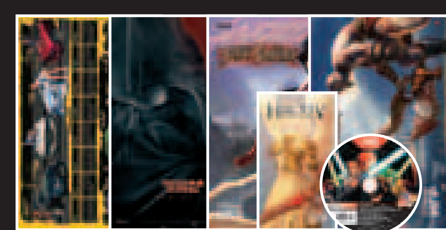


КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.



НА ЭТОТ РАЗ МЫ НЕ СТАЛИ ЗАЦИКЛИВАТЬСЯ НА ЧЕМ-ТО ОДНОМ, И ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ СРАЗУ ТРИ МИНИ-ТЕСТА НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ. ЗАДУМЫВАЕТЕСЬ О ПРИОБРЕТЕНИИ DVD-RW, КЛАССНОГО НОУТБУКА ИЛИ LCD-МОНИТОРА? ЧИТАЙТЕ НАШИ МАТЕРИАЛЫ В РАЗДЕЛЕ «ЖЕЛЕЗО»!

160

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

MICROSOFT УДИВЛЯЕТ

Компания Microsoft нарекла свою новую консоль Xbox 360, а также занялась полномасштабной раскруткой нового устройства, как в Интернете, так и на телевидении.

Компания Microsoft в этот раз оказалась щедра на анонсы по поводу своей новой платформы. События в этом месяце разворачивались с огромной скоростью. Изначально в Интернете появилось несколько фотографий с изображением отдельных частей джойстиков для нового Xbox. Затем был объявлен источник этих изображений, им оказался сайт ourcolony.net. Оказывается, Microsoft приняла решение еще раз воспользоваться методом интерактивной игры, то есть для того чтобы получить какой-то приз, в данном случае изображение приставки, приходится решать множество задач. Именно такую игру и было поручено организовать компании 4orty2wo. Смысл ее состоит в том, чтобы набрать себе команду из нескольких десятков человек, заняться решением поставленных задач, постоянно увеличивая штат своей «колонии». Подобный метод рекламы уже доказал свою действенность при раскрутке Halo 2, с которым связано появление сайта ilovebees.com. Дата окончания игры на ourcolony.net была назначена на 12 мая этого года.

Практически на следующий же день после появления в сети вышеназванного ресурса, компания Microsoft раскрыла тайну даты 12 мая. Оказывается, фирма приняла решение демонстрировать Xbox не за закрытыми дверьми E3 для узкой части специально приглашенной игровой прессы, а сразу для всей Америки. Как средство оповещения и демонстрации был выбран канал MTV. В восемь часов вечера 12 мая, в рамках специального шоу, он проведет демонстрацию новой приставки. Естественно, обещается огромное количество знаменитостей, отличное музыкальное сопровождение в виде группы The Killers и ведущий в лице Элайджа Вуд. Ну и, конечно, сама консоль нового поколения. Причем не просто демо-версии разрабатываемых для нее игр, а именно ее рабочий прототип, который появится в продаже уже к концу этого года. Будут показаны все возможности приставки, начиная от графических способностей и заканчивая онлайновыми средствами типа Xbox Live!. Правда, в назначенный срок увидеть все это смогут только жители Северной Америки, остальному же миру покажут шоу только на следующий день, а доберется ли оно до России – еще не известно.

Но и на этом новости со стороны Microsoft не закончились. Было официально объявлено название консоли: Xbox 360. Дизайнеры приняли решение отказаться от резких форм предшественника и перейти к более приятным глазу округлым очертаниям. По первым сведениям, изначальный цвет консоли будет совершенно противоположным первому Xbox, новая модель приобретет белый окрас. Только пока не понятно, что все-таки означает название новой консоли, – то ли это намек на форму новой приставки, то ли просто психологический прием, призванный догнать консоль от Sony, которая выйдет с цифрой «три» в названии, и возможно, будет иметь некоторое преимущество в глазах покупателей. Быть может, введя логотип Xbox 360, компании удалось, как бы поставить свое устройство наравне с разработкой Sony, при этом перешагнув через двойку в названии. ■



Фальшивка. Так Xbox 360 выглядеть не будет, а жаль.



Одно из полуофициальных изображений Xbox 360, распространенных в Интернете.

КОРОТКО

VIVENDI UNIVERSAL Games объявила о подписании контракта, по которому в игре, основанной на фильме Scarface (в российском прокате «Лицо со шрамом»), будут использованы внешность и голоса следующих актеров: Джей Мора, Чич Марина и Джеймса Вудса.

В КАЛИФОРНИИ приняли билль о запрете продаж детям игр с содержанием насилия, пропаганды алкоголя, наркотиков и т.п. В скором времени может быть организована специальная оценочная комиссия. Кстати, первую инстанцию недавно прошел и билль Лиланда Йи, о котором мы вам недавно рассказывали.

TURBINE, разработчик Asheron's Call, подписала многолетний контракт с крупнейшим корейским интернет-провайдером Shanda, по которому последний займется предоставлением серверов под нужды грядущих проектов Dungeons & Dragons Online и Middle-Earth Online.

FUNCOM, создатель Anarchy Online, объявила о начале разработок новой онлайновой игры на основе популярного романа Роберта Говарда «Конан Варвар». Подробности нового проекта пока не разглашаются.

ТЕТРИС ПРОДАН ВМЕСТЕ С BLUE LAVA WIRELESS

Компания Jamdat приобрела студию Blue Lava Wireless, вместе с которой к ней перешли исключительные права на издание игры «Тетрис».

Jamdat, известный издатель игр для мобильных телефонов, приобрел компанию Blue Lava Wireless. Сумма сделки составила $137 млн., после выплаты которых, помимо контрольного пакета акций купленной студии, к Jamdat перешли и исключительные пятнадцатилетние права на создание и реализацию на мобильных телефонах знаменитого «Тетриса». Несмотря на то что игре, разработанной нашим соотечественником Алексеем Пажитновым, уже почти три десятка лет, ее популярность не ослабевает. Это доказал недавно опубликованный организацией ELSPA хит-парад мобильных игр. Первое место в нем занимает, как это ни странно, именно «Тетрис», удерживающий лидирующие позиции уже более двенадцати месяцев. Сразу после объявления о покупке Blue Lava Wireless и получения прав на прародителя компьютерных игр, интерес к Jamdat резко возрос, что незамедлительно выразилось в подъеме курса акций на 15%. ■







NOKIA 3230

От новой много-
пользовательской игры
Agent V, управляемой
движениями телефона,
до электронной почты
и удобного ежедневника.
Смартфон Nokia 3230.

Для работы. Для развлечений. Для тебя. Смартфон Nokia 3230.



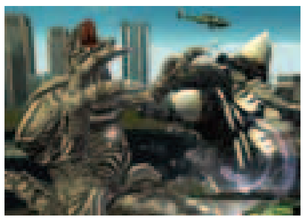
Горячая линия Nokia: (095) 727-2222.
Часы работы: 08.00-20.00
(московское время), Пн.-Пт.

www.nokia.ru

NOKIA
Connecting People

FOUNDATION 9 ПРИОБРЕЛА PIPEWORKS SOFTWARE

Мы вам уже сообщали о том, что компании The Collective и Backbone Entertainment собирались объединиться в одну большую фирму Foundation 9. В конце марта слияние прошло успешно и новая студия была организована. Однако этого боссам новой компании показалось мало, и было принято решение увеличить штат, прикупив еще одну студию. Целью приобретения стала Pipeworks Software, на счету которой популярная в Японии серия Godzilla. Теперь же часть компании вольется в основные ряды Foundation 9 и займется разработкой Star Wars Episode III, Gettin' Up: Contents Under Pressure и Death Jr. Остальные продолжат трудиться над серией Godzilla, а также над усовершенствованием своего движка Spigot. ■

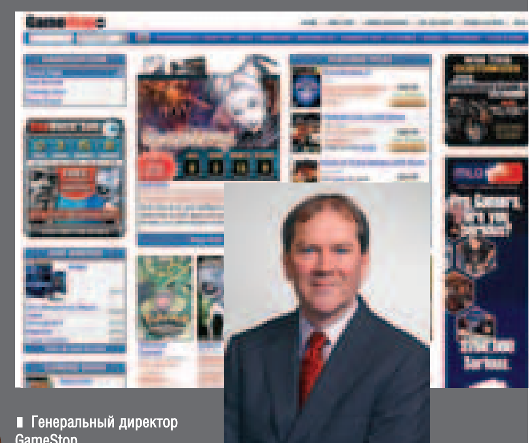




МОНОПОЛИЗАЦИЯ ИГРОВОГО РЫНКА?

Два крупнейших игровых магазина в 2006 году ждет слияние: GameStop приобрела Electronics Boutique за $1.44 млрд.

Один из крупнейших онлайновых магазинов GameStop объявил о приобретении не менее крупного своего конкурента Electronics Boutique. Последний войдет в состав GameStop, тем самым образовав крупнейшую в мире сеть магазинов по продаже компьютерных и видеоигр, которая будет включать в себя почти 3800 торговых точек. Их большая часть, 3600, расположена на территории Северной Америки. Правда, слияние произойдет не в этом, а в следующем году, но все равно масштабы поражают. Кстати, сумма сделки также вызывает трепет – почти $55.8 за акцию. Что в целом составит $1.44 млрд., при этом 70% будут выплачены наличными держателям акций Electronics Boutique. Против подобного слияния не возражает даже монопольный комитет, не говоря уж о самих обладателях акций, считающих, что благодаря расширению удастся направить свои силы на завоевание не только американского, но и европейского рынка, который в последнее время приносит все больше и больше доходов. Кстати, если сейчас сложить примерные доли рынка, которые занимают обе эти компании, то вместе они составят примерно 24-25% всего игрового бартера. Однако и это намного превышает доли таких конкурентов, как Game Crazy, Blockbuster's Game Rush и Best Buy. Кстати, бурно на объявление о покупке прореагировал и рынок ценных бумаг, акции компании-покупателя выросли в цене почти на 10%, а стоимость доли Electronics Boutique поднялась на 34%. ■



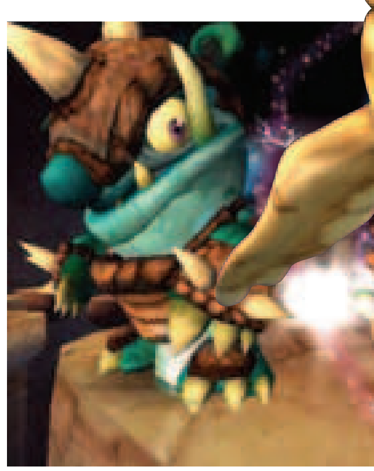
Генеральный директор GameStop.

WALT DISNEY ХОЧЕТ ПРАВИТЬ ИГРАМИ

Компания Walt Disney приобрела Avalanche Software и организовала новую студию при Buena Vista International в Ванкувере.

Компания Walt Disney объявила о планах расширить свое присутствие на рынке компьютерных и видеоигр, на что собирается потратить около $50 млн. Первым шагом к осуществлению этих планов стало открытие новой студии разработчиков в принадлежащей ей фирме Buena Vista International. По задумке Disney, костяк команды составят именитые разработчики, за спиной которых не один проект высшего класса, среди них Джош Холмс, Говард Дональдсон, Дэрил Ансельмо и Джордж Фрейтас. у руля же встанет один из руководителей Electronic Arts Canada. В задачу новой студии будет входить создание высокобюджетных экшн-проектов, ориентированных на хардкорных игроков. Решив не ограничиваться созданием с нуля нового подразделения, Disney приобрела Avalanche Software, которая в настоящий момент занимается разработкой онлайнового многопользовательского проекта 25 to Life. На ее счету также созданные и выпущенные Tak and the Power of Juju и Dragon Ball Z: Sagas. Как именно повлияет на деятельность Avalanche приобретение нового именитого хозяина – пока не известно. ■







Герои мультэпопей от Nickelodeon редко выглядят по-человечески.

КОРОТКО

КОМПАНИЯ SONY объявила о том, что готова пойти на мировую и не допустить очередной войны форматов. Японский гигант согласен рассмотреть условия объединения технологий Blu-Ray и HD-DVD в одну, но при этом настаивает на том, чтобы их технология структуры диска была сохранена.

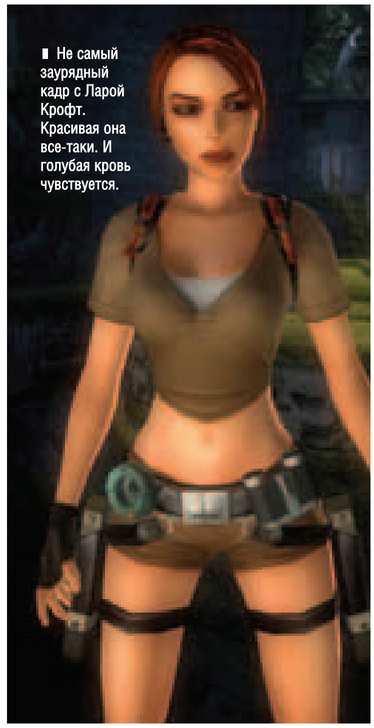
MAJESCO ПОДПИСАЛА ДОГОВОР с Warner Brothers, по которому получит права на создание и издание игры на основе популярного сериала Teen Titans. Первый проект должен появиться на GameCube и PlayStation 2 уже в следующем году.

КОМПАНИЯ «БУКА» БУДЕТ издавать на территории России игру «Juiced» (зарубежный издатель – THQ, разработчик – Juice Games).

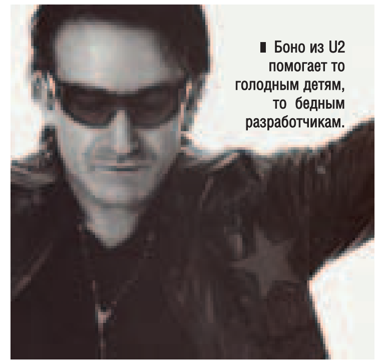
EIDOS ОСТАЛОСЬ СОВСЕМ ЧУТЬ-ЧУТЬ

Компания Elevation Partners отказалась от борьбы за английское издательство. Теперь единственным покупателем является SCi.

Похоже, история с покупкой английского издательства Eidos в скором времени подойдет к концу. Американская компания Elevation Partners официально отказалась от дальнейшей борьбы за издателей Лары Крофт. Так что к настоящему моменту у SCi не осталось конкурентов, мешающих ей приобрести Eidos. Напомним, что борьба за вышеназванную студию велась последние два месяца достаточно ожесточенная. Началось все с того, что английский издатель в свое время взял под залог деньги у Royal Bank of Scotland, но, к сожалению, так и не смог увеличить свои доходы и отдать необходимую сумму в срок. Таким образом, англичане оказались на грани частичной распродажи, в связи с этим было принято решение спешным образом продать компанию. В качестве новых владельцев называлось множество известных имен, начиная с Ubisoft и заканчивая Electronic Arts. В итоге же оказалось, что реальных потенциальных покупателей всего двое: организованная солистом группы U2 компания Elevation Partners и SCi. Первая в недалеком прошлом предложила купить акции Eidos по цене 93 цента за штуку и завершила бы сделку, если бы в дело не вмешалась SCi, предложившая по 99 центов за долю, да еще и акции своей компании. Естественно, EMG, непосредственный владелец Eidos, склонился к предложению SCi. Так что, по данным, имеющимся сейчас, покупка будет завершена 13 мая этого года. ■



Не самый заурядный кадр с Ларой Крофт. Красивая она все-таки. И голубая кровь чувствуется.



Боно из U2 помогает то голодным детям, то бедным разработчикам.



А здесь у нас уже вполне стандартная Лара. Большая грудь, ухмылка, пистолет...

КОРОТКО

BOUKOKU NO AEGIS 2035: Warship Gunner – новая игра по мотивам популярной книги Харутоси Фукуй – находится сейчас в разработке, о чем и поведала фирма Koei, занимающаяся сейчас данным проектом. В продажу игра поступит этим летом, на платформе PlayStation 2.

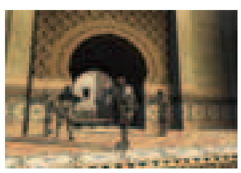
СИНДЗИ МИКАМИ, создатель легендарной серии Resident Evil, объявил о том, что занимается новой игрой, которая не является продолжением какой-то серии и не основана на популярном проекте. Что именно это будет за проект – неизвестно, но, во всяком случае, наличие в штате разработчиков Синдзи Миками, уже многое обещает.

БАНГЛАДЕШ НЕ ХОЧЕТ ПРИНИМАТЬ У СЕБЯ ТЕРРОРИСТОВ

Министр иностранных дел Бангладеш возмутился по поводу того, что его страна представлена в игре SOCOM 3 не самым лучшим образом.

Правительство Бангладеш предъявило претензии к компании Sony по поводу издаваемой ею игры SOCOM 3: U.S. Navy SEALs. Как оказалось, проект, разрабатываемый силами Zipper Interactive, по сюжету предоставляет игроку возможность участия в качестве одного из бойцов группы спецподразделения SEAL по борьбе с терроризмом. В течение игры геймеру придется посетить такие страны, как Бангладеш, Польша и Марокко, которые выступают в качестве места дислокации банд вооруженных формирований. В отличие от других стран, которые, видимо, согласились со столь незавидной участью, представители Бангладеш возмутились и потребовали принять меры со стороны Sony и внести в проект соответствующие изменения, так чтобы их страна не фигурировала в не очень выгодном для себя свете в SOCOM 3. Если японское издательство не выполнит требования этой страны, то на легальной продаже этого PS2-проекта в возмутившемся государстве можно ставить крест. Помимо этого министр иностранных дел Бангладеш пригрозил еще и судебным разбирательством. ■







КОРОТКО

▸ ИГРА «КАЗАКИ 2: Наполеоновские войны» от украинских разработчиков GSC Game World добилась на Западе огромного успеха, заняв в мировых хит-парадах четвертую строчку. Напомним, что изданием проекта на Западе занимается CDV Software.

▸ NAMCO ОБЪЯВИЛА о том, что NamCollection появится на полках магазинов на два месяца позже назначенного срока, а именно 21 июля. Напомним, что коллекционное издание содержит в себе такие игры, как Ridge Racer, Tekken, Ace Combat 2, Klonoa и Mr. Driller. Причины задержки не объявлены.

▸ PLAYBOY ОБЪЯВИЛ о поддержке карманной консоли Sony PSP. Правда, поддержка будет выглядеть достаточно своеобразно. Playboy организует свой сервис, который за определенную плату будет поставлять владельцам консоли изображения с откровенным содержанием, используя для этого сетевые возможности PSP.

ELECTRONIC ARTS ОТПРАВЛЯЕТ THE SIMS 2 НА ЗАРАБОТКИ



Electronic Arts решила перенести The Sims 2 на мобильные телефоны, Xbox, PlayStation 2, GameCube, DS и PSP. Появления консольных версий стоит ожидать к концу этого года.
Оценив прибыль, которую принесла игра The Sims 2, продавшаяся к настоящему моменту тиражом более 4.5 млн. экземпляров, компания Electronic Arts приняла решение о переносе своего хита практически на все существующие современные игровые платформы. Так что ближе к концу текущего года обладатели Xbox, PlayStation 2, GameCube, DS, PSP и мобильных телефонов получат адаптации игры к их аппаратам. Обещается, что проект не претерпит значительных изменений в своей концепции, естественно, пострадает графическая составляющая, а также управление будет адаптировано для геймпадов, но общие принципы останутся такими же, как и на PC. Обещают, правда, появление некоего сюжета, который, будем надеяться, не сильно изменит идеологию самого геймплея. Стоит также отметить, что перевод игры на консоли Maxis никому не доверили и занимаются этим сами. ■

GIZMONDO ИЛИ ЗАВОЕВАНИЕ ЕВРОПЫ

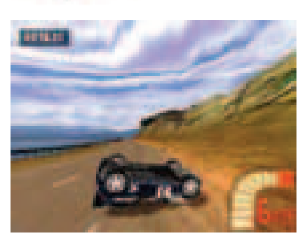
Компания Tiger Telematics выпустит в Европе свою консоль Gizmondo 19 мая этого года по цене от $246 до $454.

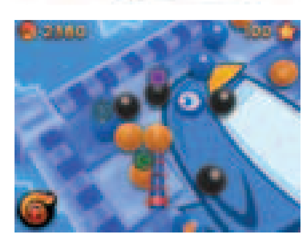
Компания Tiger Telematics объявила, что их карманная консоль Gizmondo появится в продаже по всей Европе 19 мая этого года. На прилавки магазинов должно попасть три версии этого устройства: стандартная, Value Pack и Smart Adds по ценам $454, $376 и $246 соответственно. Последняя является полноценным вариантом Gizmondo, а за ее дешевизну придется расплачиваться постоянным просмотром рекламы, которая будет подгружаться с помощью GPRS. Что собой представляют первые два варианта – пока не сообщается. Помимо этого было выражено желание открыть в скором времени в странах Европы специализированные магазины Gizmondo, наподобие того, что существует в Великобритании. Также Tiger Telematics к европейскому релизу своей консоли обещает исправить ее главный существенный недостаток: отсутствие хорошей библиотеки игр. Кстати, сейчас Gizmondo продается не только в Англии, но и в Ирландии, где она появилась 19 марта.

Стоит заметить, что Tiger Telematics, в отличие от своих конкурентов Nintendo и Sony, не делает основной ставки на пользователей Северной Америки, она вполне верит в то, что Старый Свет сможет принести ощутимый доход, что, в свою очередь, доказывается гораздо более ранним поступлением консоли в продажу в Европе, чем в США.
Напомним, что Gizmondo на данный момент является одним из самых навороченных и мощных игровых устройств на мобильном рынке. В основе консоли лежит процессор Samsung ARM9, работающий на частоте 400 МГц, в качестве графического ускорителя используется 128-битная GoForce от NVIDIA, экран же построен на TFT-технологии и обладает разрешением 240x320. Также консоль поддерживает огромное количество различных дополнительных функций, таких как проигрывание MP3-, MPEG4-файлов, поддержка GPRS, GPS, встроенная VGA-камера и многое другое. ■



■ По мере снижения цены усиливается желание приобрести эту штуку.






Акелла
EARTH
2160
КРИ
2005
Earth 2160 - продолжение легендарной стратегической серии от Reality Pump. Всего несколько тысяч человек сумели спастись после гибели Земли в 2150-м году. В течение следующего десятилетия люди приспосабливались к жизни на Марсе, которой стал их новым домом. В процессе возрождения цивилизации три фракции - Eurasian Dynasty, Lunar Corporation и United Civilized States - нашли почву для новых конфликтов. Но 2160-м году все меняется - в войну вступает раса пришельцев, потревоженных активностью землян. Продолжат ли земные нации вражду или примирятся перед лицом новой опасности- теперь это зависит от тебя.
WWW.EARTH2160.COM
4 кампании за каждую из игровых рас, обладающих уникальными способностями и технологиями
Более 13 строений и более 13 базовых юнитов для каждой расы
4 режима мультиплеера с возможностью сохранения игры
Совершенный графический движок с поддержкой самых современных визуальных технологий
Полнофункциональный редактор для создания модов
© 2005 "Akella", © 2005 RealityPump
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
СОЮЗ
М.Видео
Akella

CELL ДЛЯ ЧАЙНИКА

Sony заявила о том, что собирается использовать разработанный совместно с Toshiba чип Cell не только в качестве процессора для PlayStation 3, но также и при производстве бытовой техники. Как утверждает вице-президент компании Фудзио Нисида, Cell, благодаря своей структуре, прекрасно справляется с обработкой многопотокового видео, что идеально вписывается в планы компании по производству медиа-рекордеров для работы с высококачественным цифровым видео. Вполне возможно, что в скором времени нас будет ожидать нечто похожее на знаменитую PSX. Также Sony уже строит планы по созданию целого дома на основе нового чипа, т.е. когда все приборы оснащены Cell и соединены в единую систему. Правда, подобные бытовые приборы не появятся до 2007 года, потому что, по мнению компании, выпускать их сейчас – форменное самоубийство. ■



Боссы Sony не теряют надежды относительно светлого будущего продуктов вроде PSX.



КОРОТКО

ПОХОЖЕ, ДОЛГОСТРОЙ PREY действительно может в скором времени появиться в магазинах. Компания 3D Realms косвенно это подтвердила, вновь открыв на своем сайте форум, посвященный этой игре. Первая более подробная информация по возрожденному проекту должна появиться на E3.

BUENA VISTA GAMES занимается созданием игры на основе фильма Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl. Разработка ведется для портативных консолей DS и PSP и появится в продаже одновременно с выходом на экраны второй части фильма, т.е. летом 2007 года.

IGN, в противовес Massive, активно продвигает свою технологию интерактивной рекламы внутри игр. Их система использует технологии GameSpy и поддерживает те же основные функции.

SONY ГОТОВИТ СВОЙ ОТВЕТ ОНЛАЙНОВЫМ МАГАЗИНАМ

SOE объявила о скором открытии собственного магазина-аукциона по продаже игрового контента, доступного для всех подписчиков EverQuest II.

Японский игровой гигант, компания Sony Online Entertainment, согласилась с тем, что все ее усилия по борьбе с продажей игрового контента оказались безрезультатными. Однако, вместо того чтобы просто отойти и смотреть на происходящее, как это делают ее конкуренты, фирма придумала новый метод борьбы с незаконной торговлей. SOE заявила, что в конце июня этого года официально откроется аукцион, на котором подписчики EverQuest II смогут выставить на продажу игровые предметы, а также своих персонажей. Новая система получит название Station Exchange, и если ее пример сможет доказать работоспособность подобных легальных сайтов, то очень может быть, что в скором времени появится такая же поддержка многих других онлайновых проектов SOE и ее конкурентов. Кстати, японская компания не собирается безвозмездно совершать операции по продаже – Station Exchange станет еще одним источником доходов этой корпорации. С каждой сделки будет взиматься определенная комиссия, а за это компания обязуется проследить, чтобы товар был действительно получен владельцем и деньги не потрачены впустую. Подобный шаг со стороны Sony говорит о многом. Во-первых, официально признана торговля виртуальным товаром за реальные деньги. Во-вторых, японский гигант решил получить свой кусок пирога от ежегодного многомиллионного дохода с этого вида деятельности. Ведь недавно исследовательскими группами было подсчитано, что в год оборот с продаж игрового контента превышает $24 млн., и в скором времени эта цифра должна вырасти в несколько раз. ■

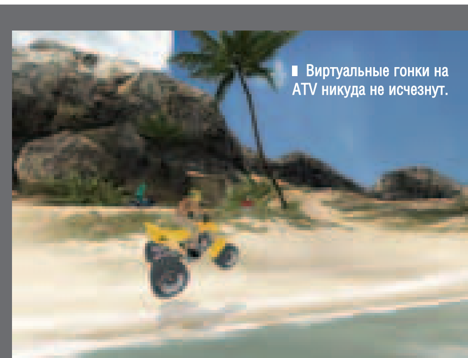


Желающие присоединиться к ним могут откладывать деньги на коробку с игрой.

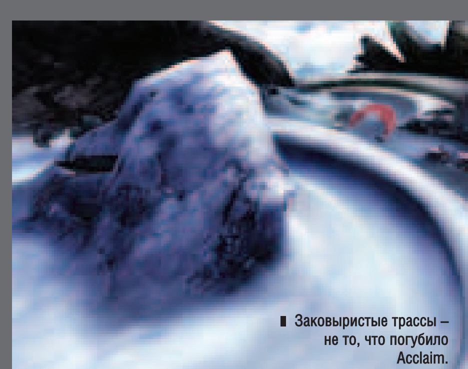
ПРОДОЛЖЕНИЕ ДЕЛА ACCLAIM

Fund4Games получила лицензию на доработку некоторых игр, права на которые в свое время принадлежали разорившейся Acclaim.

Fund4Games приобрела права на продолжение создания игр, разрабатывавшихся в свое время под крылом разорившейся в прошлом году Acclaim. F4G теперь принадлежат два проекта: Interview with a Made Man и ATV3, а также все наработки к ним, сделанные при жизни старого издателя. Сейчас созданием этих игр занимается манчестерская студия, сотрудничавшая ранее с Acclaim, работу которой и профинансирует новый обладатель прав.
Помимо этого, F4G также займется поиском издателя для новоприобретенных проектов. Также сейчас силами покупателя дорабатываются еще две игры из арсенала бывших издателей Juiced, которые впервые будут представлены прессе на E3. Стоит отметить, что прошлой осенью, когда Acclaim была объявлена банкротом, именно этой компании принадлежали права на Juiced, World Championship Rugby и Freestyle Soccer, которые в дальнейшем были перепроданы крупным издательствам.
Кроме того, недавно была продана еще кое-какая интеллектуальная собственность несуществующего уже издателя. Так, правами на игры по комиксам издания Valiant Comics (на их основе создавались Shadowman, Armorines и X-O Manowar) теперь владеет Джон Тадео. Единственным непроданным пока проектом является Turok, правда, лицензия на создание игр этой серии пока находится у Classic Media ■



Виртуальные гонки на ATV никуда не исчезнут.

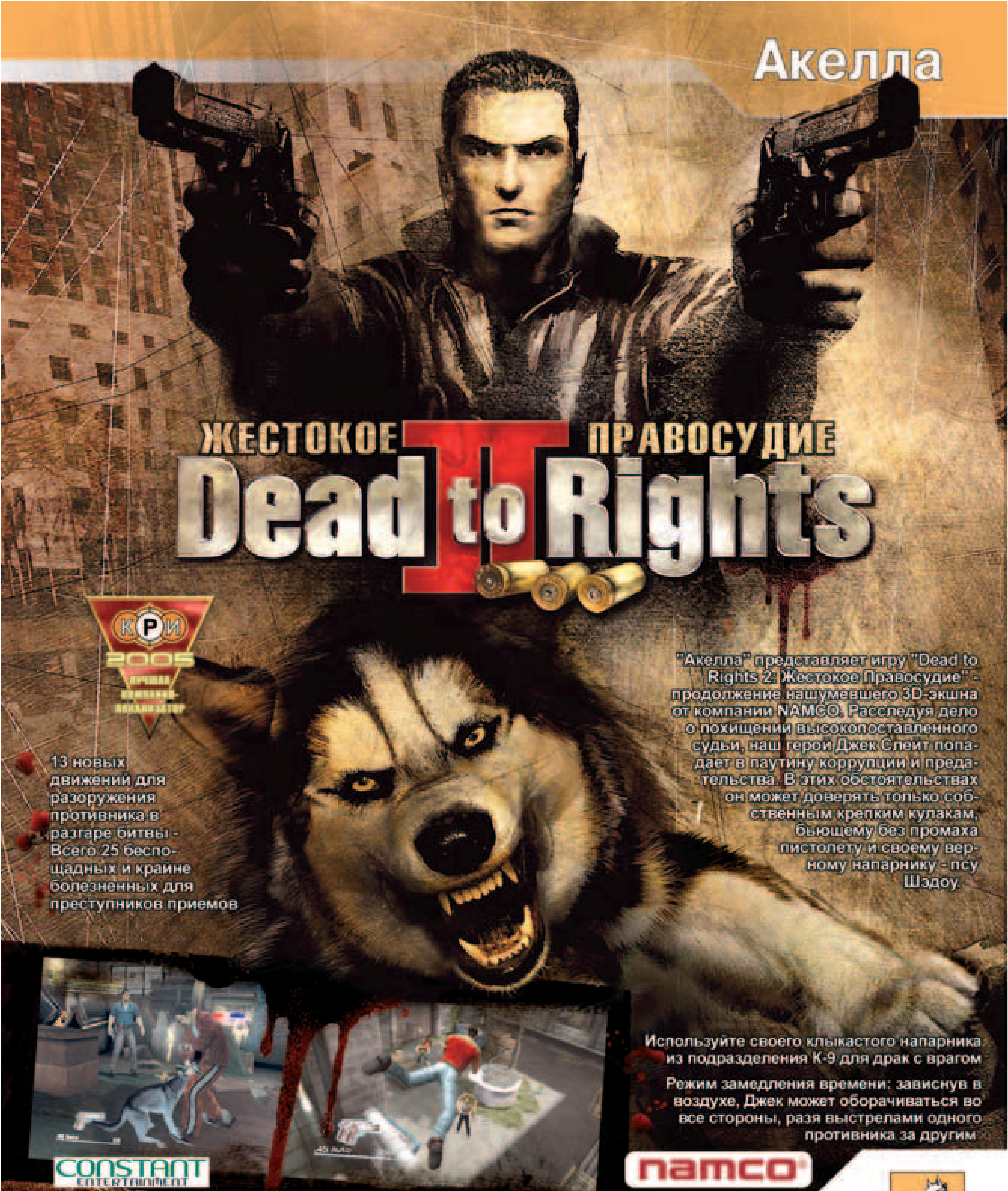


Заковыристые трассы – не то, что погубило Acclaim.

КОРОТКО

ELECTRONIC ARTS приобрела очередные исключительные права на спортивную линейку. На этот раз выбор пал на NCAA. Срок лицензии ограничен шестью годами, в течение которых EA может выпускать соответствующие спортивные симуляторы для всех игровых платформ, кроме PC.

ВЛАДЕЛЬЦЫ PC не получат свою версию Tom Clancy's Ghost Recon 2, о чем было объявлено компанией Red Storm Entertainment. Причины такого решения пока не ясны.


Акелла
ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ
Dead to Rights II
КРИ 2005
"Акелла" представляет игру "Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие" - продолжение нашумевшего 3D-экшна от компании NAMCO. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу Шэдоу.
13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов
Используйте своего клыкастого напарника из подразделения К-9 для драк с врагом
Режим замедления времени: зависнув в воздухе, Джек может оборачиваться во все стороны, разя выстрелами одного противника за другим
CONSTANT ENTERTAINMENT
namco

NAMCO И USEN – МИРОВАЯ СДЕЛКА

Компания Namco продала известнейшую киностудию Nikkatsu интернет-провайдеру USEN.

Компания Namco продаст фирме USEN киностудию Nikkatsu Corp. Все права на обладание этой студией перейдут японскому покупателю уже к концу мая этого года. Сумма, по которой будут реализованы 74.44% принадлежащих Namco акций, пока не называется, но и так ясно, что сделка составит не один миллион долларов. Напомним, что ставший почти легендарным Neon Genesis Evangelion был снят именно продаваемой компанией. Причины смены хозяина пока не объявлены. Единственное, что известно: сделка между Namco и USEN никоим образом не должна повлиять на съемки фильма по мотивам Tekken.

История Nikkatsu помнит как взлеты, так и падения. Основанная еще в 1912 году, компания почти всю первую половину прошлого века занимала лидирующие позиции среди японских киностудий. Однако Вторая мировая коренным образом изменила судьбу Nikkatsu, в 70-х годах дело дошло до того, что руководители фирмы приняли решение выпускать порнопродукцию, но и это не спасло студию. В 1993 году Nikkatsu была объявлена банкротом, и если бы не Namco, фирма так бы и прозябала сейчас на задворках истории. Японский игровой издатель приобрел эту студию в 1997 году по цене в $23 млн., тем самым вытащив ее из долговой ямы. ■



CEO компании Nikkatsu счастлив неимоверно.

Синдзи, Аска и Рэй опять напомнили о себе.

DTP ВЫХОДИТ НА МИРОВОЙ УРОВЕНЬ

Известный немецкий издатель Digital Tainment Pool заявил о своем намерении выйти на мировой уровень и заняться распространением игр по всему свету. Первым проектом, который будет издан за пределами Германии, станет Tony Tough 2. «Первенец» является приквелом приключенческой игры Tony Tough and the Night of Roasted Moths. Своими же силами немцы собираются выпустить этот проект на территории России и стран СНГ.
Digital Tainment Pool является одним из известнейших издателей на территории Германии. Именно DTP занималась выпуском таких игр, как Sanitarium, Gothic, The Longest Journey и спасла в свое время от закрытия проект Runaway, профинансировав его разработку. На данный момент в планах компании (помимо Tony Tough) значится выпуск следующих игр: The Westerner (Wanted), Black Mirror, The Mystery of the Druids (специальное издание), Runaway (специальное издание), The Moment of Silence, Sherlock Holmes and the Case of the Silver Earring, Nibiru, а также Freedom Force vs. the 3rd Reich, Dungeon Lords и Runaway 2. ■

NINTENDO НЕ ПРИВЕЗЕТ ЕЕ НА E3?

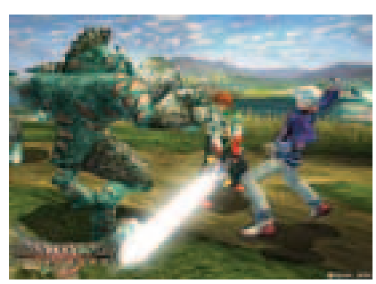
Nintendo заявила о том, что не представит свою новую консоль на грядущей E3. Нормальных объяснений этого решения так и не последовало: представители японской компании лишь попытались сослаться на боязнь кражи конкурентами их инновационных решений и наработок, а это, согласитесь, выглядит несколько несерьезно. Видимо, причина кроется в банальной неготовности Nintendo к демонстрации своих возможностей и рабочего прототипа Revolution. В качестве компенсации будут представлены несколько демо-версий игр нового поколения, а также новый проект из серии Zelda для GameCube.
Помимо всего вышесказанного, Nintendo заявила о том, что на ее стенде будут продемонстрированы возможности беспроводной связи, а также интернет-способности их карманной консоли DS. Вдобавок к этому недавно было объявлено, что японский игровой гигант подписал контракт с фирмой Broadcom, которая займется созданием и производством оборудования беспроводной связи для консоли следующего поколения. По всей видимости, знаменитый разработчик железа займется реализацией Wi-Fi технологий на основе одного из протоколов 802.11, с которым сейчас работает DS. Broadcom заявила, что все ее оборудование для Revolution будет сопровождаться SecureEasySetup, которая позволит легко настроить новое железо для выхода в Интернет. ■



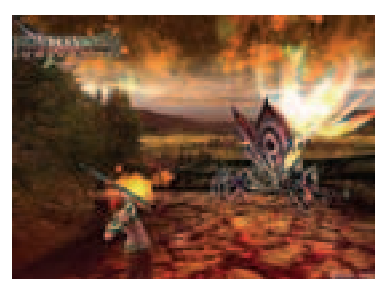
Сатору Ивата храбро защищает детище своей компании.

Галерея

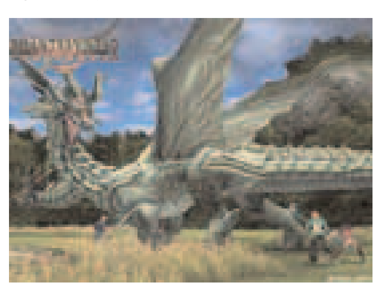
Phantasy Star Universe (PC, PS2)



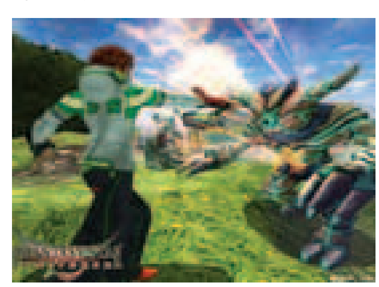
Плазменные мечи – непременный элемент новых игр серии Phantasy Star.



Нас ждут самые разные локации – от джунглей до мрачных пустошей.



Местами игра напоминает Monster Hunter от Capcom.



Дизайн персонажей и монстров выполнен в том же ключе, что и всегда.


Акелла
7 SINS
2005
Apple City – город сбывшейся мечты, столица могущества, колыбель всех человеческих грехов. Настоящий магнит для крупных дельцов, звезд шоу–бизнеса и прочих толстосумов с их обольстительными подружками.
И если судьба привела тебя сюда, не упусти свой шанс быстро и легко выбиться в люди, прослыть настоящим Казановой и получить то, к чему Apple City стремится каждый, – безграничную власть!
Добейся славы и успеха на протяжении 60 эпизодов в 7 главах
Создай свой прототип в игровом мире, используя гибкие настройки внешности
20 интерактивных локаций Apple City, населенных более чем 100 персонажами
Более 200 предметов для оформления собственных «скромных» апартаментов
Соблазнив очередную красотку, ты можешь получить не только удовольствие, но и ценную информацию
Monte Cristo
© 2005 "Akella"
© 2005 "Monte Cristo"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
Akella

ИГРУШКА ДЛЯ БОЛЬШИХ И БОГАТЫХ

На Nissan 350Z смотрел и облизывался наш спецкорреспондент.





Приятно наблюдать моменты, когда рушатся исторически сложившиеся стереотипы. Во многих странах (и Россия в их числе) видеоигры считаются чем-то детским, незрелым, развлечением на пять минут. Однако такое положение справедливо далеко не для всего мира. Так, в Японии к играм относятся более чем серьезно. Примером может послужить известная серия автосимуляторов для консолей от Sony – Gran Turismo, презентации которой собирают представителей автоиндустрии ничуть не в меньшем количестве, чем спецкоров игровой прессы. А компания Nissan даже выпустила специальную модификацию новейшей модели автомобиля Nissan 350Z – Gran Turismo 4 Edition, отличающуюся от стандартной мощностью двигателя, расцветкой и отделкой салона. Постепенно эта тенденция проникает и на Запад. Мы уже писали о российских отборочных европейского чемпионата по GT4, главным призом которого стал Nissan 350Z. А в середине апреля в Москве прошла российская презентация этой модели. Понятно, что яркий родстер с шестицилиндровым 280-сильным двигателем, разгоняющим авто до 100 км/час за 5.9 секунды по цене в $60000, вряд ли заинтересует большинство наших читателей. Хотя на красивые машины и посмотреть приятно. Но все дело в том, что в качестве своеобразного тест-драйва для собравшейся серьезной публики было предложено прокатиться на виртуальном 350Z в одном из трех кабинетов Gran Turismo 4, предоставленных компанией Soft Club. И вся эта серьезная публика выстраивалась в очередь на заезды, а после живо обсуждала свои успехи или неудачи, забыв про стереотипы. Неплохое начинание, надеемся не последнее. ■

ЯМАУТИ УХОДИТ ОТ ДЕЛ

Хироси Ямаути, бывший президент Nintendo, собирается летом отказаться еще и от поста в совете директоров. Человек, руководивший компанией с 1949 года, будет консультировать своих молодых коллег. Хироси уже исполнилось 77 лет, он является правнуком основателя Nintendo – Фусадзиро Ямаути. С его подачи Nintendo из производителя карточных игр превратилась в одно из ведущих издательств на консольном рынке. Хироси Ямаути запомнился всем как один из самых неординарных руководителей компаний на рынке, он известен своими резкими выпадами в адрес конкурентов и неожиданными заявлениями. Лишь три года назад он уступил свой пост более молодому Сатору Ивата, который старается действовать в привычном для топ-менеджмента Nintendo ключе. Хироси Ямаути не является владельцем компании и контролирует лишь около 10 процентов акций, однако его мнение до сих пор значит многое в процессе принятия решений. ■

XBOX 360: НАЧАЛО

По неподтвержденной пока информации, в стартовой линейке Xbox 360 будет 15-20 игр. В их числе окажутся следующие проекты: Perfect Dark Zero (Microsoft / Rare), Project Gotham Racing 3 (Microsoft), Test Drive (Atari), Need for Speed: Most Wanted (EA), Burnout: Revenge (EA / Criterion) и некая неназванная гоночная игра от Namco. Ожидается также, что Microsoft выпустит обновленную версию Halo 2 – Halo 2.5, отличающуюся улучшенной графикой, поддержкой Widescreen и другими полезными дополнениями. Она может даже войти в комплект поставки консоли. ■

ПЛОХО ЖИТЬ В ЭЛ ЭЙ.

Особенно плохо потому что за создание игры о Лос-Анджелесе взялся Американ МакГи.

По соглашению с Enlight Software «Акелла» издаст в России локализованную версию Bad Day L.A. – новой игры от знаменитого дизайнера Американа МакГи, который, если помните, не так давно приезжал в гости в редакцию «СИ».
Вот уже около года Американ живет в Гонконге и работает с компанией Enlight Software. МакГи принимал активное участие в разработке игры «Scrapland: Хроники Химеры». Свой первый самостоятельный проект на посту креативного директора Enlight Американ задумал как «комедийный триллер». Игроку предстоит выступить в роли Энтони Уильямса, который однажды ни с того ни с сего резко потерял самоуважение и, мягко выражаясь, слегка изменил образ жизни, став из преуспевающего голливудского агента обычным бездомным. По ходу игры ему придется преодолеть множество напастей, которые всем скопом обрушились на процветающий город: нашествие зомби, атака террористов, стихийные бедствия и прочие «радости жизни».
Представители Enlight утверждают, что игра окажется своеобразной сатирой одновременно на лос-анджелесскую действительность и на фильмы о стихийных бедствиях – бум на них не так давно схлынул. Игра будет состоять из 10 уровней, которые будут представлять собой известные районы Лос-Анджелеса, такие как Голливудский бульвар, Беверли Хилз, Венис Бич и прочие. Над визуальным оформлением игры в стиле cel-shading трудится известная команда «Kozyndan»
Выпуск игры запланирован на конец 2005-го – начало 2006-го года. Выход локализованной версии также не заставит себя долго ждать. ■

КОРОТКО

КОМПАНИЯ UBISOFT объявила о своем дальнейшем расширении и открыла новую студию разработчиков в Канаде, в городе Квебек. Штат нового подразделения будет насчитывать две сотни разработчиков. Напомним, что французское издательство планирует потратить $400 млн. на свое развитие.

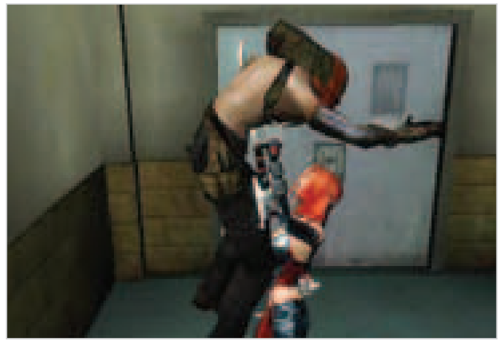
KONAMI зарегистрировала торговую марку Suikoden Tactics.

В АПРЕЛЕ Nintendo DS продавался в Японии втрое быстрее, чем Sony PSP. Возможно, это связано с релизом игры Nintendogs. Журнал Famitsu поставил ей 40 баллов из 40 возможных. За последние десять с лишним лет такой чести удостоилось всего несколько игр.


ВАМ НУЖНА МНОГОЗАДАЧНОСТЬ
КОМТЕК
ОЛИМП
ЗЕВС
KOMTEK
Ваш ПК может это обеспечить. Процессор Intel® Pentium® 4 с технологией HT, на базе которого работает ПК "КОМТЕК ОЛИМП ЗЕВС", способствует повышению производительности при одновременном выполнении двух задач.
KOMTEK сеть компьютерных супермаркетов
www.komtek.ru
г. Иркутск, ул. Грязнова, 1 (3952) 258-338
г. Ангарск, ул. Горького, 16 (квартал 74, дом 6) (3951) 565-656
г. Братск, ул. Крупской, 35 (3953) 421-220
г. Улан-Удэ, ул. Ленина, 30а (3012) 210-010
г. Красноярск, пр-т Красноярский Рабочий, 120, ТЦ "Красноярье" (3912) 343-509
intel inside
pentium 4
Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



Alien Hominid | Красочная, веселая, аркадная. Alien Hominid возвращает нас в те времена, когда на приставках доминировали игры подобного плана.



BloodRayne 2 | Рэйн возвращается. Вся в красном и обтягивающем. Новые похождения женщины-вамп сопровождаются литрами крови.



Conspiracy: Weapons of Mass Destruction | Игра переносит нас в мир третьей мировой войны, ядерных боеголовок и прочего оружия массового уничтожения.

ДОЖДАЛИСЬ?

COLD WINTER

- **Платформа :** PS2, Xbox
- **Издатель:** VU Games

В последнее время, на домашних платформах все больше и больше стало появляться игр жанра 3D-Action, который присущ скорее PC. Этот ожесточенный боевик с хорошей графикой ждет каждого обладателя приставок PlayStation 2 и Xbox. ■



JUICED

- **Платформа :** PC, PS2, Xbox
- **Издатель:** THQ

Долгожданный гоночный симулятор «стритрейсинга» наконец увидел свет. Игра была готова еще осенью прошлого года, но из-за банкротства Acclaim проект пришлось заморозить. Однако вскоре нашелся новый издатель. ■





Conker: Live and Reloaded Rare работает на Microsoft. Успешно...

Что это за Кинг-Конг такой?

Игра создается по мотивам одноименного римейка, которым занимается режиссер Питер Джексон. Надеемся, что с E3 2005 мы привезем кучу эксклюзивной информации о ней.

PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
10.05	Cold Winter	VU Games	США
13.05	NARC	Midway	Европа
13.05	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen Interactive	Европа
13.05	* Juiced	THQ	Европа
15.05	Metal Slug 4 & 5	SNK Playmore	США
17.05	Outlaw Tennis	Global Star Software	США
20.05	* Area 51	Midway	Европа
20.05	Fairly Odd Parents Shadow Showdown	THQ	Европа
20.05	MotoGP4	SCEE	Европа
27.05	* Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
27.05	Monster Hunter	Capcom	Европа
27.05	7 Sins	Digital Jesters	Европа
27.05	* BloodRayne 2	Majesco Games	Европа
27.05	Animaniacs	Ignition Entertainment	Европа
29.05	Digimon World 4	Bandai	США
01.06	SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	SCEA	Европа
01.06	* Psychonauts	Majesco Games	США
03.06	* Cold Winter	VU Games	Европа
07.06	* Killer7	Capcom	США
06.06	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	США
07.06	* Samurai Western	Atlus	США
10.06	Yu Yu Hakusho Dark Tournament	Atari	Европа
10.06	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Европа
17.06	Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	Европа
24.06	* Destroy All Humans!	THQ	Европа
24.06	* Arc the Lad: End of Darkness	Namco	США
24.06	Formula One 2005	SCEE	Европа
24.06	* God fo War	SCEE	Европа
24.06	* Tekken 5	Namco	Европа
27.06	* Fantastic Four	Activision	США
30.06	Madagascar	Activision	Европа
01.07	Bomberman Hardball	Ubisoft	Европа
01.07	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Европа
10.07	* Juiced	THQ	США
12.07	Charlie and the Chocolate Factory	2K Games	США
15.07	* Fantastic Four	Activision	Европа
15.07	* Killer7	Capcom	Европа
22.07	Brian Lara International Cricket 2005	Codemasters	Европа
22.07	Charlie and the Chocolate Factory	2K Games	Европа
22.07	* Worms 4: Mayhem	Codemasters	Европа
25.08	Total Overdose	SCi	Европа
01.09	* Call of Cthulhu: Tainted Legacy	Headfirst Productions	США
02.09	* Resident Evil Outbreak File #2	Capcom	Европа
30.09	Fahrenheit	Atari	Европа
07.10	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista Interactive	Европа
11.10	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista Interactive	Европа
28.10	* Soul Calibur III	Namco	Европа
01.12	* Kingdom Hearts II	Square Enix	США
17.12	* Kingdom Hearts II	Square Enix	Европа
TBA	* Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	Европа
TBA	* Capcom x Namco	Namco	Европа
TBA	Xenosaga Episode II	Namco	Европа
TBA	Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	* Sly 3: Honor Among Thieves	SCEE	Европа
TBA	Star Wars Battlefront II	LucasArts	Европа
TBA	* Darkwatch: Curse of the West	Sega	Европа
TBA	Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	* Fear & Respect	Midway	Европа
TBA	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
TBA	Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	* Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	* 50 Cent: Bulletproof	VU Games	Европа
TBA	* Katamari Damacy 2	Namco	Европа
TBA	Jacked	Jowood	Европа
TBA	Kengo 2: Bushido Master	Crave Entertaiment	Европа
TBA	Battlestations: Midway	SCi	Европа
TBA	Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder	Empire Interactive	Европа

GAMECUBE

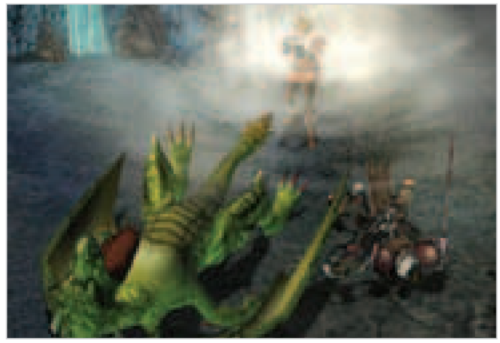
Дата	Игра	Издатель	Регион
20.05	Fairly Odd Parents Shadow Showdown	THQ	Европа
23.05	Madagascar	Activision	США
27.05	Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Ignition	Европа
03.06	* Donkey Konga 2: Hit Song Parade	Nintendo	Европа
06.06	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	США
17.06	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Европа
24.06	* Batman Begins	Electronic Arts	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
27.06	* Fantastic Four	Activision	США
01.07	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
12.07	* Harvest Moon: Another Wonderful Life	Natsume	США
15.07	* Fantastic Four	Activision	Европа
15.07	* Killer7	Capcom	Европа
02.08	Madden NFL 2006	Electronic Arts	США
22.11	Blitz: The Legue	Midway	США
TBA	Charlie and the Chocolate Factory	Take-Two	Европа
TBA	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Европа
TBA	Bratz Rock Angelz	THQ	Европа
TBA	* Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	* Shadow the Hedgehog	Sega	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	Advance Wars: Under Fire	Nintendo	Европа
TBA	* Fire Emblem	Nintendo	Европа
TBA	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
TBA	Marvel Nemesis: Rise Of The Imperfects	Electronic Arts	Европа
TBA	Nintendo Puzzle Collection	Nintendo	Европа
TBA	* Odama	Nintendo	Европа
TBA	* The Legend of Zelda	Nintendo	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	* Geist	Nintendo	Европа
TBA	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	Европа

XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
13.05	* Juiced	THQ	Европа
17.05	* Sid Meier's Pirates!	Atari	США
20.05	* Area 51	Midway	Европа
27.05	Alien Hominid	Zoo Digital	Европа
27.05	* MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
27.05	* Sid Meier's Pirates!	Atari	Европа
31.05	King of Fighters: Maximum Impact	SNK Playmore	США
06.06	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	США
10.06	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	Европа
17.06	* Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Европа
21.06	* Conker: Live and Reloaded	Microsoft	США
24.06	Capcom Fighting Jam	Capcom	Европа



Soul Calibur III | Осенью всех поклонников жанра fighting ждет возвращение легенды. Новые персонажи и улучшенная графика прилагаются.



Arc the Lad: End of Darkness | Японская RPG с элементами тактики, достойной графикой, а также приятной Love Story.



Katamary Damacy 2 | Katamary возвращается! Больше возможностей, больше мир и, конечно же, гораздо больше места для катамарения.

? Почему для GBA мы публикуем еще и японские релизы?

Во-первых, в японские версии вы можете поиграть и на европейском GBA, если закажете игры в интернет-магазинах. Во-вторых, в США и Европе анонсировано слишком мало проектов.

24.06	* Conker: Live and Reloaded	Microsoft	Европа
24.06	* Destroy All Humans!	THQ	Европа
24.06	* Batman Begins	Electronic Arts	Европа
24.06	* Capcom Fighting Jam	Capcom	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
28.06	Cold War	DreamCatcher Interactive	США
01.07	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
15.07	* Fantastic Four	Activision	Европа
01.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	США
01.07	* Darkwatch	Sammy Studios	США
02.09	Aquanox – The Angel's Tears	JoWooD	Европа
12.09	* Fahrenheit	Atari	Европа
07.10	Stargate SG-1: The Alliance	JoWooD	Европа
4.11	Panzer Elite Action	JoWooD	Европа
25.11	Ski Racing 2006	JoWooD	Европа
TBA	Overdose	SCi	Европа
TBA	* Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	Battlestations: Midway	SCi	Европа
TBA	* Burnout: Revenge	Electronic Arts	Европа
TBA	Carmageddon	SCi	Европа
TBA	Ford Mustang: 40th Anniversary Edition	Take-Two	Европа
TBA	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
TBA	Just Cause	Eidos Interactive	Европа
TBA	* Kameo: Elements of Power	Microsoft	Европа
TBA	Knights of the Temple 2	TDK	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	World Racing 2	TDK	Европа

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
13.05	* Juiced	THQ	Европа
13.05	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen Interactive	Европа
13.05	Soldner Gold	JoWooD	Европа
13.05	* The Bard's Tale	Ubisoft	Европа
20.05	Fairly Odd Parents Shadow Showdown	THQ	Европа
20.05	Universal Combat: A World Apart	DreamCatcher Interactive	Европа
20.05	* Domination	DreamCatcher Interactive	Европа
20.05	* Dungeon Lords	DreamCatcher Interactive	Европа
20.05	Fairly Odd Parents Shadow Showdown	THQ	Европа
20.05	Flying Club	Just Flight	Европа
20.05	* Imperial Glory	Eidos Interactive	Европа
24.05	Madagascar	Activision	США
27.05	Deep Sea Tycoon 2	GMX Media	Европа
27.05	* Singles 2: Triple Trouble	Deep Silver	Европа
27.05	7 Sins	Digital Jesters	Европа
28.05	Battle of Britain II: Wings of Victory	GMX Media	Европа
28.05	* Bet on Soldier	Digital Jesters	Европа
01.06	* Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	США
07.06	* F.E.A.R.	VU Games	США
07.06	* Fahrenheit	VU Games	США
07.06	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	США
10.06	* Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	Европа
10.06	* Codename: Panzers – Phase 2	CDV UK	Европа
17.06	* Dragonshard	Atari	Европа
17.06	Beyond Blitzkrieg	GMX Media	Европа
01.07	* Battlefield 2	Electronic Arts	Европа
01.07	* Tom Clancy's Rainbow Six 4: Lockdown	Ubisoft	Европа
15.07	* Fantastic Four	Activision	Европа
19.08	American Conquest: Divided Nations	CDV UK	Европа

26.08	Blitzkrieg Anthology	CDV UK	Европа
02.09	* Blitzkrieg 2	CDV UK	Европа
30.09	* X3: Reunion	Deep Silver	Европа
04.10	Panzer Elite Action	JoWooD	Европа
11.10	* Spellforce 2	JoWooD	Европа
TBA	* Black and White 2	Electronic Arts	Европа
TBA	* Call of Duty 2	Activision	Европа
TBA	Conflict: Global Terror	SCi	Европа
TBA	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
TBA	* The Movies	Activision	Европа
TBA	TimeShift	Atari	Европа
TBA	* UFO: Aftershock	Cenega	Европа
TBA	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Европа
TBA	The Guild 2	JoWooD	Европа
TBA	* The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
TBA	Tycoon City: New York	Atari	Европа
TBA	* Duke Nukem Forever	Take-Two	Европа
TBA	* Dungeons & Dragons Online	Atari	Европа
TBA	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
TBA	* Max Payne 3	Rockstar	Европа
TBA	* The Sims 2 Nightlife	Electronic Arts	Европа

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
19.05	Fantastic Children	Bandai	Япония
20.05	Fairly Odd Parents Shadow Showdown	The Adventure Company	Европа
21.05	Herbie Fully Loaded	Disney Interactive	Европа
23.05	* Boktai 2: Solar Boy Django	Konami	Европа
23.05	* Fire Emblem: The Sacred Stones	Nintendo	США
03.06	* WarioWare Twisted!	Nintendo	Европа
10.06	* Megaman Battle Network 5	Capcom	Европа
13.06	* Yoshi Topsy Turvy	Nintendo	США
13.06	* Batman Begins	Electronic Arts	США
17.06	Dragon Ball Advance Adventure	Atari	Европа
23.06	Kouchuu Ouja: Mushi King	Sega	Япония
24.06	* Batman Begins	Electronic Arts	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
24.06	Mario Party Advance	Nintendo	Европа
28.06	* Riviera: The Promised Land	Atlus	США
30.06	Momotarou Densetsu G	Bandai	Япония
07.07	Erementar Gerad	Tomy	Япония
15.07	* Fantastic Four	Activision	Европа
21.07	Bleach Advance	Sega	Япония
22.07	Charlie and the Chocolate Factory	Take-Two	Европа
25.07	Sigma Star Saga	Namco	США
14.11	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	США

NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
!13.06	* GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	США
!27.05	* Need For Speed Underground 2	Electronic Arts	Европа
24.06	Madagascar	Activision	Европа
1.07	Bomberman DS	Ubisoft	Европа
!1.07	* GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	Европа
!1.07	* Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
!27.06	* Meteos	Nintendo	США
!TBA	* Castlevania DS	Konami	Европа
TBA	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
!TBA	* King Kong	Ubisoft	Европа

* Мы рекомендуем обратить на эту игру внимание.; **TBA** («To Be Announced») означает, что дата релиза не объявлена.

НА ГОРИЗОНТЕ

FANTASTIC FOUR

- **Платформа :** PS2, GC, Xbox
- **Издатель:** Activision

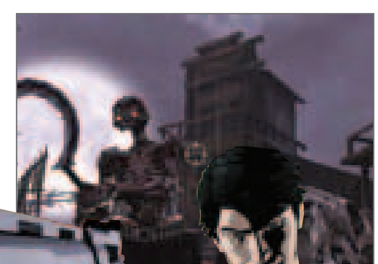
Совсем скоро герои «Фантастической четверки» сойдут со страниц комиксов и отправятся в кинотеатры всего мира, а сразу вслед за экранизацией появится и игра по мотивам, так что это лето для поклонников графических новелл будет жарким. ■



DARKWATCH: CURSE OF THE WEST

- **Платформа :** PS2, Xbox
- **Издатель:** Sega

Похоже, жанр FPS всерьез собрался обосноваться на игровых приставках, и новый проект Sega Sammy – очередное тому подтверждение. Нас ждут захватывающие сражения с ордами демонов, скачки на лошадях и подобие «Дикого Запада». ■





Killer 7 Долгострой от Capcom скоро доберется до владельцев GC, а затем и PS2.

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 17.04 – 23.04

*	игра	издатель
1	World of Warcraft	VU Games

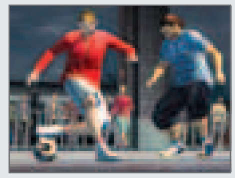
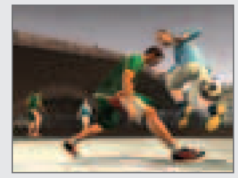



Описание:
До сих пор MMPORPG от Blizzard остается дефицитным товаром. В России, например, существует многотысячная очередь желающих купить ее.

*	игра	издатель
2	The Sims 2: University	Electronic Arts
3	Stronghold 2	Take-Two
4	Cossacks II: Napoleonic Wars	CDV
5	Championship Manager 5	Eidos
6	Football Manager 2005	Sega
7	The Sims 2	Electronic Arts
8	LEGO Star Wars	Eidos
9	The Matrix Online	Sega
10	Half-Life 2	VU Games

PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 17.04 – 23.04

*	игра	издатель
1	FIFA Street	Electronic Arts

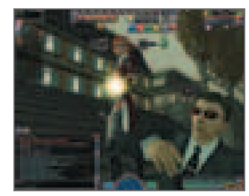
Описание:
Дворовый футбол в виртуальной ипостаси популярен среди геймеров. Уж лучше бы они взяли мяч, нацепили спортивные костюмы и вышли на улицу. Весна!

*	игра	издатель
2	Midnight Club 3: Dub Edition	Take-Two
3	LEGO Star Wars	Eidos
4	Gran Turismo 4	SCEE
5	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
6	World Snooker Championship 2005	Sega
7	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft
8	The Punisher	THQ
9	Predator: Concrete Jungle	VU Games
10	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami



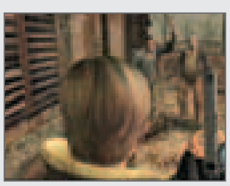
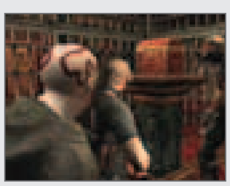
The Matrix Online



GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 17.04 – 23.04

*	игра	издатель
1	Resident Evil 4	Capcom

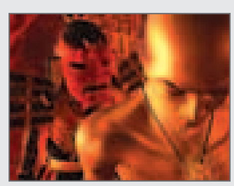
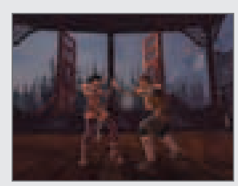



Описание:
Зомби поселились на пьедестале почета, кажется, навечно. Родные наши, земные зомби (пусть даже теперь так официально не называются). Не то что какие-нибудь пришельцы из космоса.

*	игра	издатель
2	Mario Party 6	Nintendo
3	Baten Kaitos	Nintendo
4	Mario Power Tennis	Nintendo
5	FIFA Street	Electronic Arts
6	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
7	Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo
8	Robots	VU Games
9	The Incredibles	THQ
10	TimeSplitters: Future Perfect	Electronic Arts

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 17.04 – 23.04

*	игра	издатель
1	Jade Empire	Microsoft

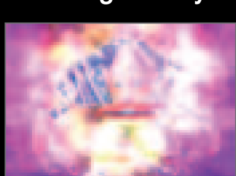
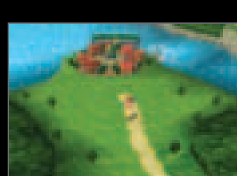



Описание:
Эксклюзив для Xbox, ролевая игра от Bioware. Разве ж можно ее не купить? Скептики пущай прочитают нашу рецензию в этом номере «СИ». Версия для PC будет, но потом.

*	игра	издатель
2	Doom 3	Activision
3	Midnight Club 3: Dub Edition	Take-Two
4	LEGO Star Wars	Eidos
5	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
6	Unreal Championship 2: Liandri Conflict	Midway
7	World Snooker Championship 2005	Sega
8	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft
9	FIFA Street	Electronic Arts
10	The Punisher	THQ

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)

*	игра	издатель	
1	Tengai Makyou III NAMIDA	Hudson	PS2

Описание:
Мы не знаем, что это такое на вершине хит-парада. но Shin Sangoku Musou 4 есть Dynasty Warriors 5. И не путайте эту Wild Arms с той, что попала в наш превью-блок!

*	игра	издатель	
2	Mobile Suit Gundam: The One Year War	Bandai	PS2
3	Pro Yakyuu Spirits 2	Konami	PS2
4	Tekken 5	Namco	PS2
5	Saint Seiya: Chapter Sanctuary	Bandai	PS2
6	World Soccer Winning Eleven 8 Liveware Evolution	Konami	PS2
7	Touch! Kirby's Magical Paintbrush	Nintendo	DS
8	Rockman EXE 5 Team of Colonel	Capcom	GBA
9	Shin Sangoku Musou 4	Koei	PS2
10	Wild Arms The 4th Detonator	Sony	PS2

Комментарий: Игры для Nintendo DS стабильно появляются в японских чартах продаж, чего нельзя сказать о PSP.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2 11.04-24.04

*	игра	рейтинг
1	Gran Turismo 4	34
2	Grand Theft Auto: San Andreas	25
3	The Punisher/Каратель	23
4	Ace Combat 5: Squadron Leader	17
5	Shrek 2	16
6	Killzone (рус. субтитры)	14
7	Spider-Man 2	14
8	Devil May Cry 3: Dante's Awakening	14
9	Robots	10
10	Need for Speed Underground 2	10

PC (BOX) 11.04-24.04

*	игра	рейтинг
1	Sims 2: University	39
2	SWAT 4 (русская версия)	24
3	The Punisher (Каратель)	17
4	The Sims 2 (CD)	16
5	Cold Fear	15
6	Казаки II. Наполеоновские войны	14
7	Myst IV. Revelation	13
8	Кто хочет стать миллионером?	12
9	Возвращение на Таинственный остров	10
10	The Sims 2 (DVD)	10

PC (JEWEL) 11.04-24.04

*	игра	рейтинг
1	Казаки II. Наполеоновские войны	47
2	Cold Fear	28
3	Дом 2 vol.1	25
4	The Punisher (Каратель)	13
5	Человек-паук 2	12
6	Call of Duty: Второй фронт	10
7	Такси 3. Безумный экстрим	10
8	Sudeki	10
9	Готика 2: Ночь ворона	10
10	Кто хочет стать миллионером?	10

Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 11 по 24 апреля 2005 года.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

PS2 11.04-24.04

*	игра	рейтинг
1	Gran Turismo 4	66
2	Killzone (рус. субтитры)	39
3	Shrek 2	39
4	The Punisher / Каратель	32
5	Grand Theft Auto: San Andreas	30
6	Devil May Cry 3: Dante's Awakening	29
7	Brothers in Arms Road to Hill 30	26
8	Ace Combat 5: Squadron Leader	22
9	Spider-Man 2	21
10	Fight Night Round 2	20

Информация: Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 11 по 24 апреля 2005 года.

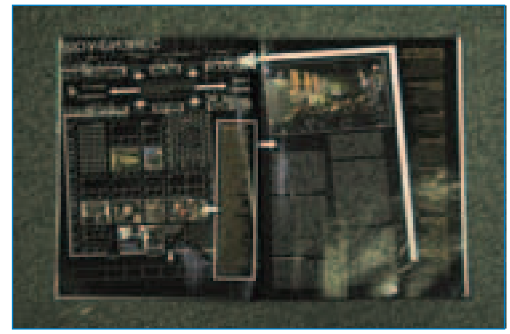


FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

10 (163) 2004





НА ОБЛОЖКЕ: Периметр

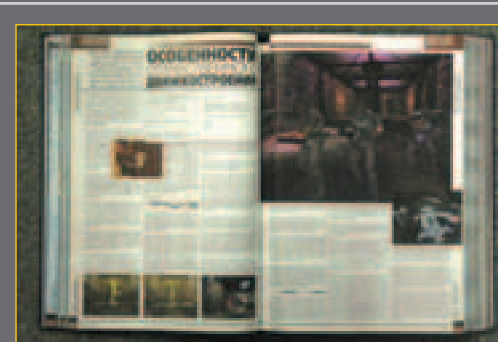
От этого номера просто сквозит преемственностью и периодичностью игровых событий. Даже выносы на обложке почти во многом повторяют содержание текущего номера. Судите сами: «Казаки 2», «Игроград», новые проекты серий Sly и Tales of, «Трекмания», жаль, что Xenus чуть задержался, а вот мини-тест LCD от Samsung был... Преддверие выставки E3 2004 мы скрашивали не спецами по пресс-показам, а большим материалом от наших коллег из журнала Games TM, в котором подробно рассказывается о том, что такое выставки вообще, там же присутствовал и весьма полезный выставочный календарь на 2004 год.
Игрой номера стала великолепная и во многом вызывающая RPG Disgaea: Hour of Darkness. А завершил номер ретро-материал «Взлет и падение Sega Mega Drive». ■

Кол-во страниц:
160
Тираж:
80 000
Кол-во материалов:
61
Бонусы:
1 DVD
2 постера
наклейка

5 ЛЕТ НАЗАД

10 (67) 2000





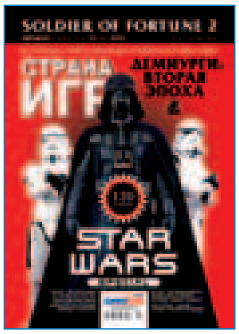
НА ОБЛОЖКЕ: Mechwarrior 4

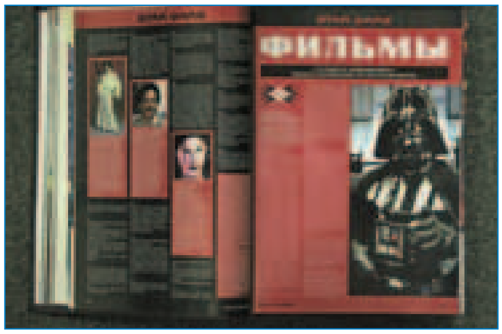
Наконец-то, мы сподобились отметить цепь совпадений: об играх одних и тех же серий мы обычно пишем ровно год, три, пять или семь лет спустя. Например, темой номера тогда оказалась Earth 2150 (а на обложке – почему-то Mechwarrior!). Интересно, что Earth 2160 планируется на обложку выходящей через две недели «СИ»: сейчас мы как раз играем в нее. Красной нитью через 10-е номера проходит сериал Tales of... (Tales of Eternia – здесь, Tales of Symphonia – в 2004 году, Tales of Legendia – сейчас). В ревью засветилась сама Vagrant Story и MediEvil 2 – первая локализованная игра на PS2 в России. Кстати, тогда еще предполагалось, что Mechwarrior 4 выйдет и на Xbox.
Единственный интересный спец – «Особенности отечественного движкостроения» в рубрике «Лаборатория папы Карло». Актуально до сих пор. ■

Кол-во страниц:
96
Тираж:
50 000
Кол-во материалов:
35
Бонусы:
1 CD
1 постер

3 ГОДА НАЗАД

10 (115) 2002





НА ОБЛОЖКЕ: Star Wars

Один из самых знаменитых наших тематических номеров. Второй эпизод «Звездных войн» подвиг нас на доскональное изучение этой темы и выдачу на-гора материала, раскрывающего все аспекты и тайные уголки этой мега-вселенной, созданной Лукасом. Хронология событий, все фильмы в изложении редакторов «СИ», игры с гордым Star War в названии, книги по вселенной и главное – 1138 секретов, которые скрывали популярные фильмы... Заканчивается спец традиционными японскими развлечениями: моделированием и косплеем на заданную тему. Далее идут статьи по еще находящимся в разработке SW: KOTOR, SW: Galaxies и SW: Galactic Battlegrounds. Среди обзоров значатся еще три игры по SW: Jedi Starfighter, Jedi Knight Outcast II и Racer Revenge. Получили они кстати не очень густо: 6, 7, 6 соответственно.

Кол-во страниц: **120**

Тираж: **55 000**

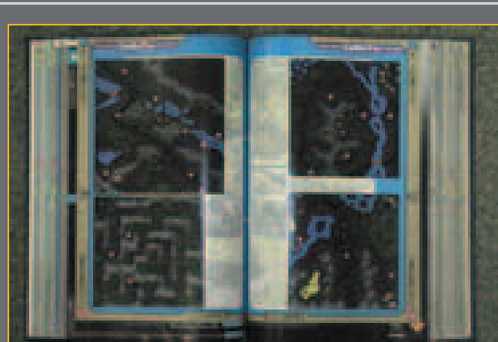
Кол-во материалов: **56**

Бонусы: **1 CD**, **2 постера**

7 ЛЕТ НАЗАД

05 (24) 1998





НА ОБЛОЖКЕ: Battlezone

В новостной линейке Борис Романов сообщил несколько интересных фактов о разработке консолей нового поколения. Новые подробности о детище альянса Sega-NEC – приставке Katana, которая впоследствии превратилась в Sega Dreamcast. Также сообщалось о некоем соглашении между Microsoft и Sony, и информации, просочившейся с выставки TGS о том, что разработка PS2 завершена. Другая новость 1998 года – id Software объявила о создании Quake 3, предупредив игроков о страшном: без акселераторов поиграть в нее не получится. Стоит отметить еще один интересный факт – начиная с этого номера тактические советы по играм у нас на некоторый период стали печататься в специальном формате, позволявшем их вырезать из журнала и подшивать в единую мини-книжку. Позднее от этого отказались. Может быть, зря?

Кол-во страниц: **208**

Тираж: **75 000**

Кол-во материалов: **78**

Бонусы: **1 CD**

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	SCE Studios Santa Monica
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://us.playstation.com



АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Prince of Persia: Warrior Within

НЕ ПОХОЖА НА



Devil May Cry 3: Dante's Awakening

God



Компания Sony, увлекшись древнегреческими мифами, решила поведать нам самый страшный из них.

Олимпийские боги, как известно, были во всех отношениях личностями малосимпатичными. Склочные, завистливые, мстительные, они вечно строили друг другу козни, чтобы доказать собственное превосходство, и не особенно беспокоились, если жертвами их происков случайно становились обычные люди. Но даже олимпийцы содрогнулись, когда один из них, бог войны и кровопролития Арес, решил подчинить себе всех прочих небожителей и отнять власть у самого Зевса-Громовержца. Последний, несмотря на нешуточную опасность, запретил своим подчиненным вступать в прямое противоборство с отступником, поэтому Афине, Посейдону и прочим Афродитам не осталось ничего другого, кроме как просить помощи у смертных, точнее, у смертного. Избранным, которому поручили остановить Ареса, стал Кратос, жестокий и кровожадный спартанский генерал, некогда бывший верным последователем бога войны, а ныне больше всего на свете жаждущий его гибели. Что именно стало причиной подобной ненависти? Ответ на этот вопрос вы найдете, пройдя игру до конца.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★ **9.0**

Наше резюме:
Кроме Devil May Cry 3 и Prince of Persia: Warrior Within других конкурентов у GoW на родной платформе не обнаружено.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Арес решил подчинить себе всех прочих небожителей и отнять власть у Зевса

Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru

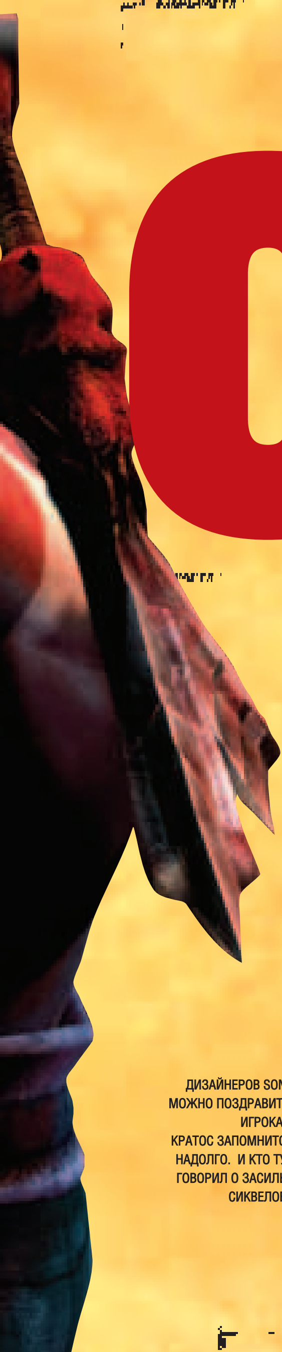


СИТУАЦИЯ ИНОГДА ВЫНУЖДАЕТ ДРАТЬСЯ ДАЖЕ В «ПОДВЕШЕННОМ СОСТОЯНИИ»..

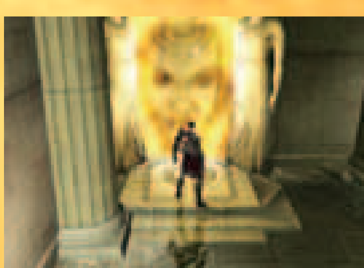


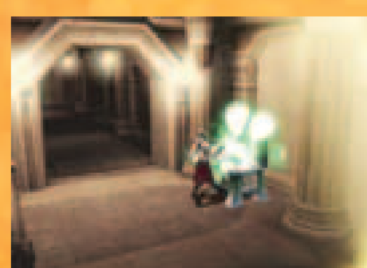
«ЗАГАДКА С ЛУЧНИКАМИ». ДОСТАТЬ ГАДОВ ОБЫЧНЫМ ОРУЖИЕМ НЕ УДАЕТСЯ. ПРИХОДИТСЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ МАГИЮ.

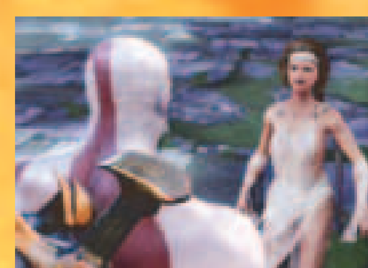
of War



ДИЗАЙНЕРОВ SONY МОЖНО ПОЗДРАВИТЬ. ИГРОКАМ КРАТОС ЗАПОМНИТСЯ НАДОЛГО. И КТО ТУТ ГОВОРИЛ О ЗАСИЛЬЕ СИКВЕЛОВ?







Впрочем, сюжетные интриги, хотя и представляют определенный интерес, достаточно предсказуемы, и потому быстро отходят на второй план, уступая место ураганному, невероятному по насыщенности действием игровому процессу, благодаря которому GoW и заслуживает своей высокой оценки. Схватки, одна другой ожесточеннее, следуют непрерывной чередой – чтобы продвинуться вперед, не раз и не два придется доказывать, что вы ДЕЙСТВИТЕЛЬНО этого достойны. Передышки случаются редко и, как правило, оказываются лишь прелюдией к появлению еще более многочисленных и сильных противников. GoW наглядно демонстрирует, что древнегреческая мифология может похвастать более чем впечатляющим бестиарием. Рядовых солдат армии Ареса на поле боя постоянно сменяют отряды минотавров, гигантские гидры и горгоны, взгляд которых обращает в камень. А то еще объявляется пара-тройка циклопов, чьи удары пробивают любую защиту, или стая юрких гарпий, или сирены, магические атаки которых чрезвычайно болезненны.

При таком разнообразии противников несколько разочаровывает малочисленность боссов: их, фактически, всего трое, хотя встреча с каждым запомнится вам надолго. Как и подобает дипломированным злодеям, боссы в GoW кажутся совершенно неуязвимыми на первый взгляд, но внимательное изучение их атак довольно быстро обнаруживает слабости, использование которых открывает верный путь к победе – тем более что в распоряжении Кратоса достаточно подручных средств для скорейшего истребления практически любого, кто рискнет встать у него на пути.

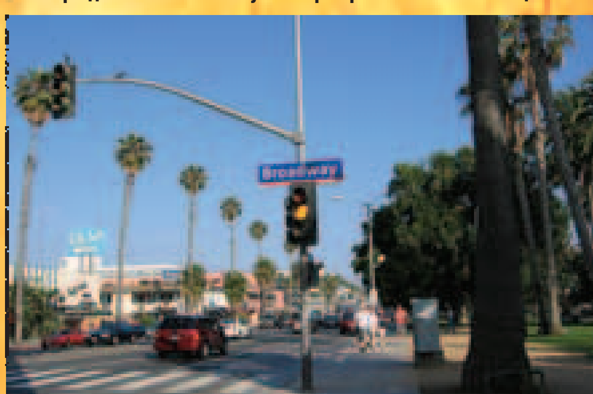
Сюжет быстро отходит на второй план, уступая место ураганному игровому процессу.

Разработчики о сюжете и геймплее

По словам представителя команды, создавшей God of War, они не ставили перед собой задачу точно передать древнегреческие мифы. Они лишь взяли их за основу и подготовили свой собственный сценарий, ориентируясь на свои представления том, что такое «крутая игра». Естественно, всегда найдутся пуристы, которым такой подход не понравится, но большинство геймеров и не поймет, где скрываются ошибки и домыслы. Например, ни в одном из мифов Медуза не пересекалась с Минотавром, но в игре это было необходимо для геймплея.

David Jaffe из студии Santa Monica вспоминает: «Несколько лет назад, когда я только планировал эту игру, я взял с собой книгу Mythology (Edith Hamilton) в поездку по Японии. Пока я прохлаждался в поезде, мне пришло в голову полистать ее, отмечая маркером все места, которые мне показались пригодными в качестве элементов геймплея или сюжета. К концу путешествия книга была вся изрисована словами вроде «это круто!» или «мы просто обязаны использовать это!». В результате в God of War мы задействовали около пятой части отмеченного мною. Я надеюсь, что мы не забросим этот мир, ведь на его основе можно сделать столько всего интересного!»

Другой важный аспект игры – жестокость. Разработчики признаются, что их целью было в буквальном смысле слова свести геймера с ума, чтобы он, безумный, тыкал по кнопкам джойстика, изничтожая одного врага за другим. Герой игры – не благородный рыцарь, а грубый и безжалостный убийца. На раннем этапе разработки командой было подготовлено видео с нарезкой самых жестоких схваток. Все аниматоры и дизайнеры просмотрели ее и весьма бурно отреагировали на увиденное. И не всегда положительно. Затем им было выдано задание: «Вы помните свои ощущения от этой кассеты? Игра должна вызывать у геймеров ровно такие же эмоции!».





ЦИКЛОПЫ КАЖУТСЯ НЕУЯЗВИМЫМИ – НО ЛИШЬ ДО ПОРЫ ДО ВРЕМЕНИ.

Основное оружие могучего спартанца – Chaos Blades, смертоносная смесь объятых пламенем лезвий и длинных цепей, которые позволяют навязывать рукопашную даже врагам, находящимся на довольно приличном расстоянии. Там же, где мечи оказываются бессильны, приходит черед магии: умение пользоваться ею нашему антигерою дарят сами боги. Например, Посейдон научит его обрушивать на головы слуг Ареса настоящий локальный шторм, а Зевс покажет, как швырять знаменитые молнии (они отлично заменяют лук и стрелы, поражая самые удаленные цели). Боги же помогут Кратосу обзавестись новым, более мощным оружием, вроде чудесного меча Артемиды, против ударов которого не устоят даже самые толстокожие чудовища.

И оружие, и магию в GoW можно «прокачивать» – для этого необходимо собирать красные сферы, во множестве остающиеся после поверженных противников или от предметов интерьера, не выдержавших испытание на прочность. Количество полученных сфер будет напрямую зависеть от того, насколько эффектно Кратос разделался с тем или иным монстром. Эффектность, в свою очередь, оценивается просто – чем больше ударов получится «связать» в непрерывную цепочку-

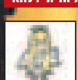
Новички в индустрии?

Для SCE Studios Santa Monica Game Company это лишь вторая игра. Первой стал уникальный гоночный проект Kinetica. Огромные скорости в духе Wipeout и Extreme G, а также интересная трюковая система, напоминающая о сериале SSX, понравились многим. Естественно, здесь целью геймера было первое место в гонке, однако лишь грамотным управлением машины добиться сего невозможно. Большое значение имеет линейка Boost, то есть ускорения. Набирать ее можно, собирая призы на трассе, но гораздо удобнее делать это, выполняя трюки. У каждого персонажа есть свой набор фирменных движений и очень важно освоить их все.

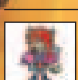
Интересно, что God of War, как и Kinetica, не предлагает ничего действительно нового, но доводит до совершенства идеи других игр.



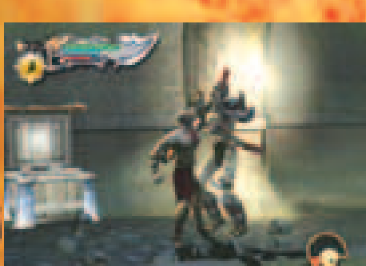
КНУТ И ПРЯНИК + -

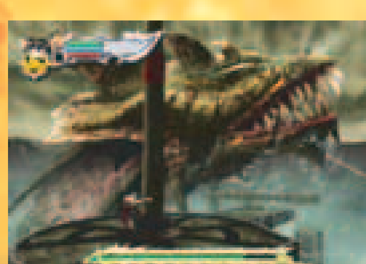


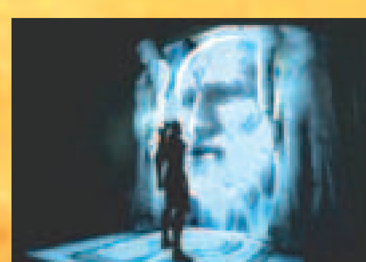
Плюсы:
Запоминающийся главный герой, великолепная графика, почти идеальное управление, отличное музыкальное сопровождение, множество бонусов.



Минусы:
Свойственное жанру однообразие, не всегда удачные ракурсы камеры, мелкие технические огрехи.







комбо, тем выше оценят ваши старания и тем больше будет награда. А уж по части комб GoW вряд ли найдет себе равных. Хотя базовых ударов всего два (слабый и сильный), боевая система не так проста, как может показаться на первый взгляд, и позволяет вытворять с супостатами такое, что даже стиляга Данте позеленеет от зависти. Возможности «на лету» переключаться с одного оружия на другое, плюс объединять обычные атаки и магию поистине безграничны – ближе к финалу вы наверняка научитесь сериям, содержащим до нескольких сотен ударов!
Кстати, почти с каждым противником можно разделаться двумя способами, и смертоносные комбы – лишь один из них. Способ второй сложнее, требует несколько большей сноровки, но зато куда как элегантнее. Суть его хорошо знакома тем, кто уже имел дело с системой Quick Time Events из знаменитой Shenmue и ее клонами. В определенный момент от вас потребуется быстро ввести ту или иную команду (или последовательность команд), которая позволит персонажу выполнить специальный прием. Успех оного обычно приводит к резкому ухудшению состояния здоровья избиваемого объекта – вплоть до летального исхода.
Отдельного упоминания заслуживает умение Rage of the Gods. Благодаря ему Кратос на короткое время может превращаться в невероятно могучее и неуязвимое подобие олимпийских богов, что очень пригодится в самых отчаянных ситуациях. К сожалению, активировать Rage of the Gods удается редко, и большую часть времени все равно приходится полагаться на «менее божественные» навыки.
Как и в любой подобной игре, в GoW многое зависит от удобства управления и работы камеры – плохая реализация того и другого может на корню загубить отличный во всем остальном проект. К счастью, этого

Путь прогресса

Желая угодить самым привередливым поклонникам, разработчики постарались, чтобы их детище шагало в ногу со временем. Владельцы «продвинутых» телевизоров наверняка обрадуются наличию Progressive Scan и Widescreen Mode; поклонникам хорошего звука положен утешительный приз – поддержка Dolby ProLogic II.



ДАЖЕ САМОМУ МОГУЧЕМУ ВОИНУ СТРОГО НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ ПОПАДАТЬ В ОКРУЖЕНИЕ МИНОТАВРОВ. И ОТКУДА ИХ СТОЛЬКО ВЗЯЛОСЬ-ТО?

ПРИГОТОВЬТЕСЬ К ТОМУ, ЧТО КРОВИ БУДЕТ ОЧЕНЬ МНОГО. ЭТО ИГРА ОТНЮДЬ НЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ И СЛЕЗЛИВЫХ БАРЫШЕНЬ.

Кратос на время может превращаться в неуязвимое подобие олимпийских богов.



НА ЭТОМ КАДРЕ ЗАПЕЧАТЛЕН РЕДКИЙ МОМЕНТ – КРАТОС НИКОГО НЕ РЕЖЕТ.

Злодей Кратос

В отличие от большинства благородных героев современных видеоигр, Кратос далек от общепринятого образа спасителя униженных и оскорбленных. Защищать невинных он совершенно не собирается, а если и спасет кого ненароком, то только ради достижения собственных целей. Существо на иллюстрации, кстати, как раз умрет.



Семейные неурядицы

Доподлинно известно, что Кратос, несмотря на свою кровожадность, был женат и успел обзавестись дочерью. Во время сюжетных сцен он то и дело вспоминает свою семью, но судьба родных остается тайной за семью печатями, разгадка которой неразрывно связана с вендеттой, объявленной Кратосом богу войны.





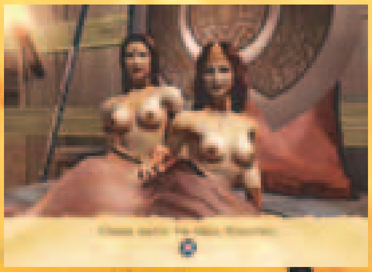
ЭТИ ГАДИНЫ НЕВЕРОЯТНО ОПАСНЫ, НО, К СЧАСТЬЮ, НЕ СЛИШКОМ ЖИВУЧИ.

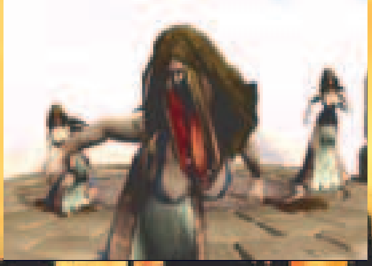
не произошло. Камера статична, но вспоминать об этом приходится очень редко. Управление же и вовсе близко к идеалу – освоиться с ним получится за считанные минуты, после чего любые приемы будут выполняться на одном дыхании.
С технической точки зрения GoW выжимает из PS2 едва ли не все, на что способна престарелая консоль. Правда, время от времени становится очевидным, что для достижения подобного результата создателям игры пришлось не раз идти на мелкие технические уловки – например, серьезно обделить количеством полигонов модели некоторых противников и установить такие углы обзора, при которых это не слишком бросалось бы в глаза. И, тем не менее, картинка в GoW великолепна, а некоторые сцены хочется просматривать еще и еще. Особое место в визуальном ряду занимают кровавые расправы Кратоса над побежденными, и редкие (не Singles все-таки), но запоминающиеся эпизоды эротического характера. Кровь в GoW и так льется ручьем при каждом ударе, но когда дело доходит до местных fatality, ее становится едва ли не больше, чем в недавней Shadow of Rome. Главный герой режет глотки, ломает шеи, вырывает глаза циклопам (один циклоп – один глаз), а горгонам и вовсе откручивает головы. С эротикой проще: почти все персонажи женского пола предстают нашему взору в прозрачных одеяниях, ли-

Глаза и перья

Поначалу здоровье и магические силы спартанца довольно ограничены. Чтобы постепенно увеличить и то, и другое, необходимо искать глаза горгон (садизм!) и перья феникса. Обычно эти сокровища спокойно лежат в сундуках и дожидаются потенциального владельца. Так что не ленитесь тщательно обыскивать уровни!









В ПОИСКАХ СРЕДСТВА БОРЬБЫ С АРЕСОМ ПРИДЕТСЯ ЗАГЛЯНУТЬ ДАЖЕ В НАСТОЯЩИЙ ДРЕВНЕГРЕЧЕСКИЙ АД.



НЕСМОТРЯ НА РАЗНИЦУ В РОСТЕ, СПРАВИТЬСЯ С ГИДРАМИ НЕ ТАК УЖ СЛОЖНО.

бо совсем без них. Более того – для жаждущих более близкого знакомства с местными красавицами разработчики даже мини-игру специальную придумали. Не иначе, чтобы дать возможность всем желающим морально подготовиться к будущим лишениям.
Музыка под стать графическому исполнению – величественная, тревожная, вечно предвещающая новые беды и новые схватки. Она отлично вписывается в общий стиль, поддерживая мрачное напряженное настроение. Звуковые эффекты также хороши, хотя и обычны для подобного рода проектов: звон мечей, свист стрел, рев и шипение монстров, грохот рушащихся сооружений – все это присутствует в избытке и, прежде чем на экране появятся финальные титры, еще успеет вам изрядно надоесть.
Пожалуй, именно некоторое однообразие можно считать главным недостатком GoW, так как прочие минусы этой во всех отношениях великолепной игры не заслуживают того, чтобы их воспринимали всерьез. Каким-то непостижимым образом никому не известным разработчикам одной из внутренних студий Sony удалось создать настоящий шедевр, рядом с которым даже признанные лидеры жанра чувствуют себя крайне неуютно. Нам же остается лишь надеяться, что этот успех не был случайностью и через какое-то время у God of War появится достойный преемник. ■

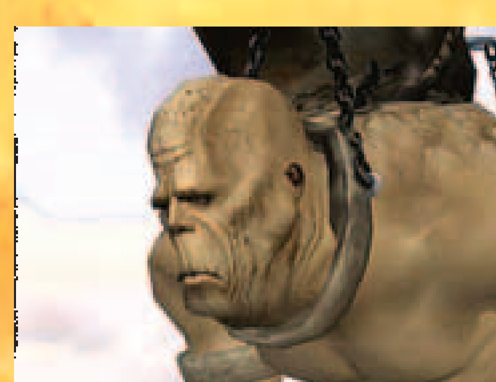
Парализующий взглядом

Среди разнообразной магии, которой может научиться Кратос, пожалуй, самая любопытная – Medusa's Gaze. Прежде чем появится возможность использовать ее, придется победить главную из горгон, Медузу. Схватка с ней не представляет особой сложности, а полученный приз весьма ценен. Взгляд мертвой головы Медузы легко превращает в каменные статуи даже таких могучих тварей, как минотавры, не говоря уж о существах послабее. Главное при этом не забывать, что действие заклятия кратковременно: едва противник потеряет способность двигаться, нужно подбежать к нему и разбить новоявленное произведение искусства на мелкие кусочки.



Старые мифы на новый лад

По версии сценаристов God of War, единственное, чего боятся все боги (и Арес не исключение), – это ящик Пандоры, спрятанный – где бы вы думали? – правильно, в храме Пандоры. А храм, в свою очередь, прикован цепями к спине титана Атласа, обреченного вечно прозябать в бескрайней пустыне. В классической трактовке мифов есть и Атлас (или Атлант), и ящик Пандоры. Но Атлас никакой храм на себе не таскал – его уделом было поддерживать небесный свод. А ящик Пандоры был сосредоточением всех человеческих несчастий. Свое имя он получил благодаря женщине, открывшей его из любопытства, и угрозы для богов не представлял.



Картинка в GoW великолепна, а некоторые сцены хочется просматривать еще и еще.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
PARKAN II
Бои в космосе, на поверхности планет и внутри космических кораблей
Огромная игровая вселенная, более 500 планетарных систем
Современный, производительный графический движок
Широчайшие возможности для игрока: сражения, торговля, локальная политика...
Оригинальный сюжет, большое количество разнообразных миссий
Выход игры запланирован до конца 2005 года
NIKITA
1С



НЕ ЛЮБИТЕ ИГРЫ ОТ UBISOFT? ЧЕРНЫЙ ПИАРЩИК УЖЕ ИДЕТ К ВАМ.

ПРОДЮСЕР HOMM5 ФАБРИС КАМБОНЕ РАССКАЗЫВАЕТ ЖУРНАЛИСТАМ ОБ ИГРЕ. НИКОГО ИЗ NIVAL НА ПРЕЗЕТАЦИИ НЕ БЫЛО.

MYST V ПРЕДСТАВЛЯЛ РЭНД МИЛЛЕР, ОДИН ИЗ ОТЦОВ-ОСНОВАТЕЛЕЙ СЕРИАЛА.

АВТОРЫ FAR CRY INSTINCTS ЗНАЮТ, КАК ПРИЙТИ К СВЕТЛОМУ БУДУЩЕМУ.

Издательства нынче борются не только за снижение стоимости разработки или своевременный выход игр, но и за внимание журналистов. Серьезные компании вроде Microsoft и Sony не стесняются устраивать пресс-конференции за несколько дней до начала E3, но Ubisoft в этот раз опередила всех. На досрочной презентации компания выкатила всю свою E3-линейку, за исключением разве что Peter Jackson's King Kong и сиквела Brothers in Arms. Поэтому мы уже сейчас готовы рассказать вам о том, что мир увидит только в середине мая. Итак: 13 апреля, Лондон, Гроувенор Плейс, секретное собрание посвященных в планы крупнейшего европейского издателя.

Сиквелы

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Myst V: End of Ages

Дата выхода: осень 2005 года
Разработчик: Cyan Worlds

Что за бородатый мужчина представляет Myst V? Да это Рэнд Миллер, маэстро адверчур, повелитель пиксельхантинга, властелин квестерских умов, один из авторов самого первого Myst. «Пятая часть сериала станет последней, – громогласно объявляет Миллер, – и мы намерены уйти красиво». Полностью трехмерный Myst V напоминает не столько обычную адвенчуру, сколько модный FPS. Словно в подтверждение моих наблюдений, Рэнд управляет героем с WASD и объясняет, что при желании можно переключиться на классическую схему управления с одной только мыши. «Когда-то давно в Myst играли два типа людей: те, кому нравилось разгадывать головоломки, и те, кто был готов исследовать прекрасные миры. В каждой части мы наращивали сложность загадок и, кажется, потеряли то ощущение неизведанного мира, которое было в основе Myst. Пора его вернуть».

– Ну хорошо, это ваш последний Myst. А чем вы займетесь потом? – спрашиваю.
– Не знаю. Как сложится, – юлит Миллер.
– Тогда так: чем бы вы хотели заняться после Myst?
– Хорошо: да, мы уже прикидываем новую игру.
– Опять адвенчуру?
– Какую адвенчуру! Это будет новый жанр! – заходится Рэнд и понимает, что сболтнул чего не следовало.
Продолжение следует... ■


MYST 5 ВЫГЛЯДИТ БЕС-ПО-ДОБ-НО. ТАКОЙ ГРАФИКИ В АДВЕНЧУРАХ СВЕТ НЕ ВИДЫВАЛ.





America's Army: Rise of a Soldier

Дата выхода: лето 2005 года
Разработчик: Secret Level

Журналисты и подходить боялись к стойке с демо-версией Rise of a Soldier: на лицо ужасная игра то и дело заикалась, тормозила, показывала лишние полигоны, вылетала и всячески демонстрировала, что к летнему релизу никак не успеет. Будем откровенны: консольный вариант бесплатного компьютерного FPS, спонсированного армией США, страшен, как смертный грех. Главное отличие приставочной версии – одиночная кампания, в которой игроку нужно не командовать взводом, но четко исполнять приказы, как в настоящей армии. Даже если вы убьете всех на уровне, опыта получите меньше, чем если успешно выполните только свои задания. ■

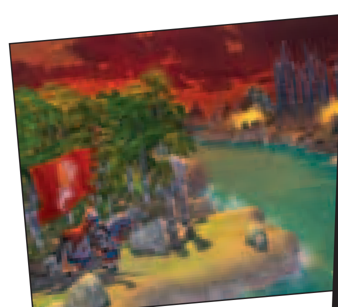




Heroes of Might & Magic V

Дата выхода: начало 2006 года
Разработчик: Nival

«Героев» представляли не русские парни из Nival (русские парни день и ночь кропят над игрой), а Фабрис Камбоне, продюсер со стороны Ubisoft. Это совершенно точно самая красивая игра, когда-либо созданная в России, и одна из самых продвинутых стратегий в мире. HoMM стали трехмерными, но разработчики ни в коем случае не собираются менять проверенный временем «геройский» геймплей. Девелоперы разобрали игровой процесс по косточкам; они точно знают, как сделать идеальных Heroes. Подробный материал об игре – в разделе превью этого номера. ■

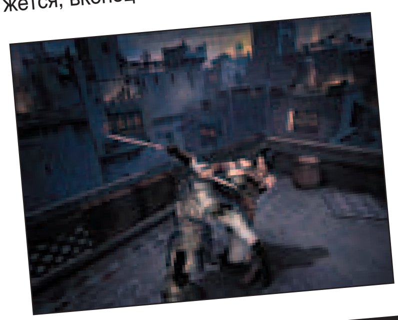


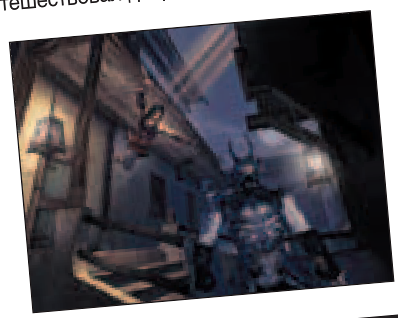
на марше

Prince of Persia: Kindred Blades

Дата выхода: ноябрь 2005 года
Разработчик: Ubisoft Montreal

Главной игрой показа стала, конечно же, третья часть «Принца Персии». На экране – небритый воин из Warrior Within, который все так же живо рубит мамелюков и путешествует во времени. Шокирующее открытие: третья часть игры использует тот же движок, что и первые две! Ubisoft, кажется, вконец обнаглела и хочет еще раз продать одну и ту же игру, – но другой аудитории. Тем, кому нравился тонкий и очень персидский The Sands of Time, пришелся не по душе резкий и кровавый Warrior Within, а те, кто сходит с ума по принцу-вояке, на дух не переносят дохляка из первой игры. Теперь авторы хотят, чтобы игра понравилась и тем и другим: в Kindred Blades сразу два персонажа, и оба – принцы Персии. Один из них – тот, что закончил Warrior Within, второй – тот, что оказался во власти песков времени и стал «черным принцем». Во второй части во времени путешествовал дворец, теперь изменяется сам принц. «Темный» герой притягивает врагов гарпуном, что твой Скорпион, и жестокосердно рубит на шмоточки, а «светлый» перебегает из тени в тень, прячется – и обезглавливает противников неожиданным ударом. И последнее: действие игры происходит не во дворцах и подземельях, а на улицах славного города Вавилона. ■







ЧЕРНЫЙ ПРИНЦ СЕЙЧАС ПОХОЖ НА ТЕМНОГО ЭЛЬФА – ЗЛОЙ, ЛОВКИЙ, СВЕТЛОВОЛОСЫЙ.



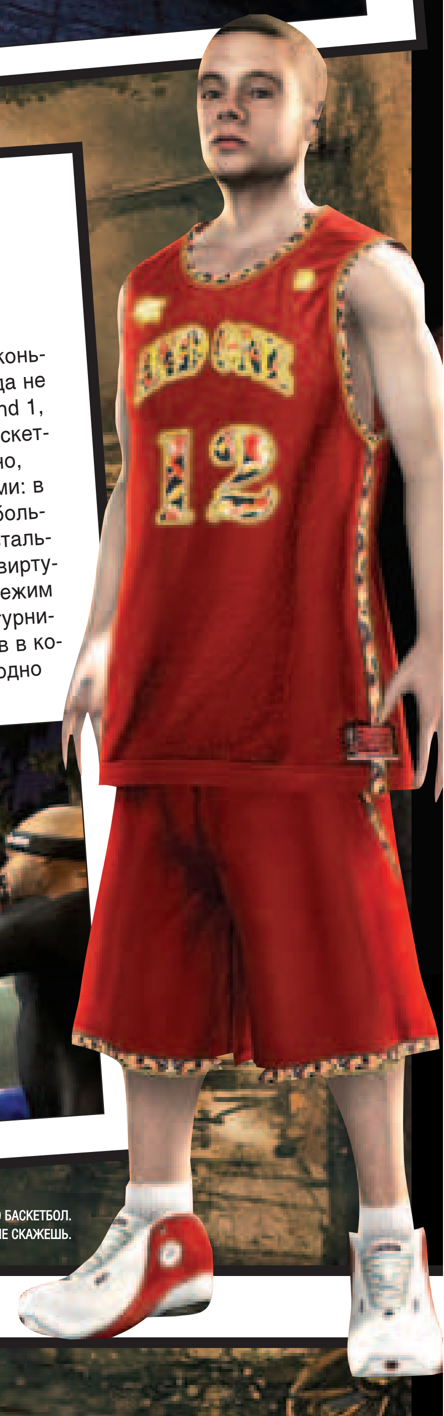
СВЕТЛЫЙ ПРИНЦ ТЕПЕРЬ РЕДКО ВСТУПАЕТ В ДРАКУ. ЧАЩЕ ОН ПОДКРАДЫВАЕТСЯ И УНИЧТОЖАЕТ ВРАГА ОДНИМ УДАРОМ.

And 1 Streetball

Дата выхода: конец 2005 года
Разработчик: BlackOps

Нельзя сказать, чтобы спортивные игры были коньком Ubisoft. С другой стороны, начинать никогда не поздно. Заручившись поддержкой компании And 1, производителя модной одежды и обуви для баскетбола, Ubi делает игру про стритбол. Неизвестно, что за волшебники колдовали над скриншотами: в действительности игра сейчас выглядит, как большинство баскетбольных симуляторов. Да и остальные необычности согреют только любителей виртуальных баскетболов: это «революционный» режим создания собственных трюков, аутентичные турниры, возможность выбрать количество игроков в командах – от одного до пяти – и играть как в одно кольцо, так и на всей площадке. ■



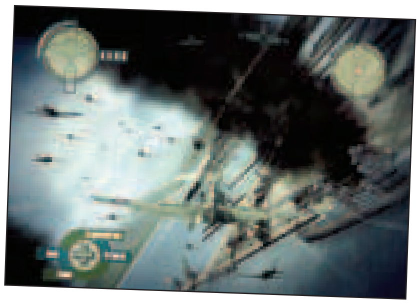


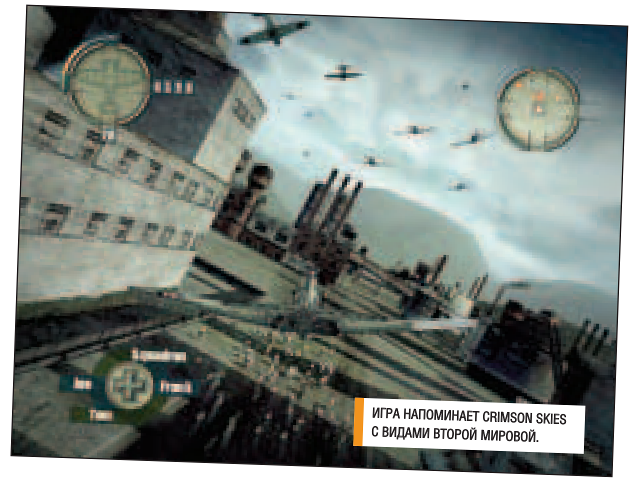
ОДИН ИЗ НЕ-СИКВЕЛОВ ПОКАЗА – ИГРА ПРО БАСКЕТБОЛ. СВЕЖО, НИЧЕГО НЕ СКАЖЕШЬ.

Blazing Angels: Squadrons of WWII

Дата выхода: III квартал 2005 года
Разработчик: Ubisoft Romania

Специально для Xbox создается «аркадный симулятор» воздушного боя в небесах Второй мировой. Авторы игры хотят совместить верно воссозданные самолеты, самые известные сражения войны и дух сороковых годов с простым и понятным управлением, которое смогут освоить даже те, кто никогда не мечтал оказаться в кресле пилота истребителя. Разработчики обращают наше внимание на прекрасные режимы многопользовательской игры на серверах Xbox Live, а в сингле обещают необычную систему управления целой «эскадрильей» подчиненных. Как это будет работать, совершенно неясно: в демонстрационной версии самолетик кружил в гордом одиночестве. ■





ИГРА НАПОМИНАЕТ CRIMSON SKIES С ВИДАМИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ.



HEROES OF MIGHT & MAGIC V – САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ НА ПЛАНЕТЕ.

187 Ride or Die

Дата выхода: лето 2005 года
Разработчик: Ubisoft

Игру показывали «за закрытыми дверями» – в белом лимузине, припаркованном около здания. Внутрь пускали строго по одному и выпускали наружу только после принудительной промывки мозгов. Вышедшие всячески расхваливали Ride or Die, но, кажется, были не в состоянии вспомнить свои имена. Впрочем, шутки в сторону. Кажется, уже все издатели объявили по гангстерской игре в духе GTA: San Andreas, но догнать образцовое творение Rockstar не каждому под силу. 187 Ride or Die – это, по сути, гоночная игра, замечательная в первую очередь тем, что все заинтересованные лица могут высовываться из окна машин и на полном ходу фигачить автомобили противников из дробовиков, пулеметов, базук и всякого прочего огнестрельного оружия. В остальном – все, как полагается приличной игре про ниггеров: сюжет о бандитской войне, эксклюзивный саундтрек от звезд хип-хопа и популярные актеры и поп-исполнители второго дивизиона в главных ролях: Ларенц Тейт, Ноэл Гульелми и Guerilla Black. Типа йоу. ■







МАШИНА И СТРЕЛОК УПРАВЛЯЮТСЯ ОТДЕЛЬНО – МОЖНО ПАЛИТЬ В ЛЮБУЮ СТОРОНУ, НЕ ОТРЫВАЯСЬ ОТ ГОНКИ.



КОНСОЛЬНАЯ ВЕРСИЯ FAR CRY СЕРЬЕЗНО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ КОМПЬЮТЕРНОЙ. А БАНДЮГАНЫ ВСЮДУ ОДИНАКОВЫЕ.

Far Cry Instincts



Дата выхода: осень 2005 года
Разработчик: Ubisoft Montreal

Одиночную кампанию консольного Far Cry не показывали, а ведь именно от нее журналисты ждут чего-нибудь интересненького. Зато на четырех соединенных консолях все желающие могли опробовать мультиплеер. Он завершен процентов на девяносто; игра очень напоминает Halo – два вида оружия в руках, всегда доступные гранаты и расставленные по карте джипы мы уже видели. Слабовато. Да и вживую игра смотрится не так здорово, как на постановочных скриншотах от разработчиков. Зато редактор карт хорош без дураков: за какие-то десять минут можно сделать свой уровень для многопользовательской игры, еще за пять минут протестировать его, не прерываясь на загрузку, – камера просто опускается вниз, и вы тут же можете посмотреть карту глазами игрока. ■

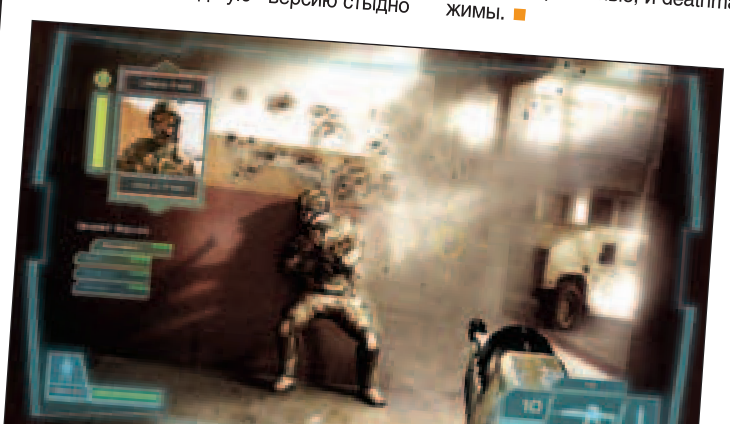


Tom Clancy's Ghost Recon 3

Дата выхода: конец 2005 года
Разработчик: Ubisoft

После отмены PC-версии Ghost Recon 2 («слишком много работы») веры авторам никакой нет. Третья часть сериала разрабатывается для второй Xbox и консолей текущего поколения одновременно (Ghost Recon 2 тоже создавался одновременно для мощной Xbox и слабенькой PlayStation 2, и что из этого вышло? На «младшую» версию стыдно смотреть). Хуже того, играбельной версии Ghost Recon 3 собравшимся журналистам так и не показали. Вместо этого на большом экране крутили пятиминутный видеоролик, который дает самое общее представление о проекте. Мол, действие происходит в городе Мехико, солдаты оснащены самым-самым новым оружием и оборудованием, о котором никто еще толком ничего не знает, графика – улет, а в столь важном для следующей Xbox мультиплеере найдутся и кооперативные, и deathmatch-режимы. ■








Поиграй со мной
PLAYBOY
THE MANSION
Лицам до 18 лет НЕ рекомендуется
Официальный саундтрек
в продаже с апреля
UNIVERSAL
UBISOFT
Playboy. PLAYBOY, RABBIT HEAD DESIGN and THE MANSION are marks of Playboy and used under license by ARUSH Entertainment and GROOVE Games. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Бука

Dungeon Siege II

Студия Gas Powered Games плюнула на попытки обломать Diablo и ударилась в RPG.



КАК БОЕВОЙ ПОДРУГЕ ПОСЛЕ ЗАЧИСТКИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ УДАЕТСЯ СОХРАНИТЬ ТАКУЮ СВЕЖЕСТЬ И ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ, НЕПОНЯТНО. СИЕ ВЕЛИКАЯ ТАЙНА ЕСТЬ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Gas Powered Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.gaspowered.com/ds2

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



И ЧЕГО Ж ТЫ ТАК ПОЗЕЛЕНЕЛ БОЛЕЗНЫЙ? ПИТЬ МЕНЬШЕ НАДО!



УГОСТИТЕ БИНДЮЖНИКА ЭЛЕМ, И ОН РИНЕТСЯ ЗА ВАМИ ДАЖЕ В АД!

VA'ARTH BRUTE

Полудикие племена Ва'арт Брют обитают в Вай'лутрских лесах. На этих потомках некогда могущественной расы навсегда останется печать былого рабства, в которое их низверг более сильный противник. Они утратили большую часть культурного наследия, но сохранили свирепый нрав и фанатичную жажду свободы.



Три долгих года прошло с тех пор, как шайка отчаянных храбрецов навела шухер в королевстве Эб. Вихрем промчались она по всем землям от западных ферм до Замка на востоке, нанося добро и причиняя радость всем желающим и просто прохожим. За это время вселенная Аранна изменилась. Нет, ее не заполонили белые голуби с оливковыми ветвями в клювах и улыбчивые идиоты, поклоняющиеся цветам, – мира как не было, так нет. Да он здесь и не нужен. Пацифисты растят детей и хоронят старушек в The Sims 2. Эти же земли населяют могучие богатыри и свирепые воительницы. Изменения затронули обитателей Аранны, коснулись ее флоры и фауны...

ЗЕМЛЮ – КРЕСТЬЯНАМ, РУЖЬЯ – СОЛДАТАМ

Gas Powered Games (GPG) продолжает воспевать героизм простого народа и расовую терпимость. В Dungeon Siege главный персонаж по происхождению был фермером. Только нужда заставила его взяться за вилы и отправиться в крестовый поход против бесчинствующей нежити. В центре истории Dungeon Siege II находится простой солдат-наемник, причем совсем не обязательно человеческого происхождения. Быть вам дриадой, эльфом, полугигантом или все-таки остаться человеком, зависит от щелчка мыши и количества выпитого. Действие Dungeon Siege II разворачивается во время гражданской



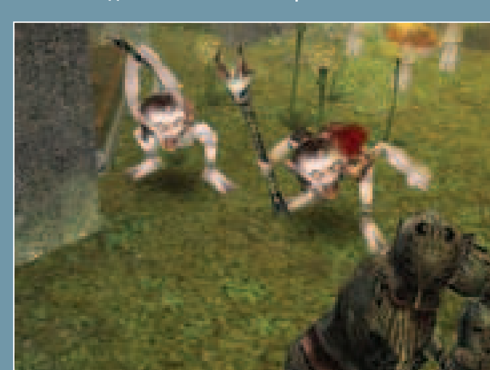
МАГИ, КАК ВСЕГДА, НЕ ОБОШЛИСЬ БЕЗ РАЗНОЦВЕТНЫХ ОГОНЬКОВ И НЕПОНЯТНЫХ КОНСТРУКЦИЙ.

Батальные сцены прибавили в массовости. Обещаны потасовки с участием до сотни (!) персонажей.



TACLAK BASHER

Таклаки – наши старые знакомые. Бесята населяют леса королевства Эб и не отличаются ни силой, ни здоровьем. Тем не менее, им известна примитивная металлургия, а коллективная тактика «главное – повалить, а там ногами затопчем» делает их опасными противниками.

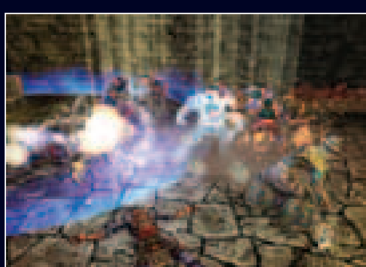




ВЫСОКО СИЖУ, ДАЛЕКО ГЛЯЖУ. ТАК ЧТО НЕ ЖРИ ПИРОГИ НА ПЕНЬКЕ.



У ДВУНОГИХ ДИНОЗАВРОВ ОКАЗАЛСЯ ВЕСЬМА СКВЕРНЫЙ ХАРАКТЕР.



Gas Powered Games сдвинула с места «энписей». Теперь они бродят по окрестностям, озадаченно чешут репу и даже принимают деятельное участие в сражениях.

войны. Подстрекателем «межнациональной» розни выступает некий зловредный Валдис (Valdis). Гражданская война – занятная штука. Не понятно, где правые, где виноватые. Разработчики хорошо сыграли на этой неразберихе, заставив игрока самостоятельно определять, где ж тут добро, а где зло. Собственно, изначально главгерой и сам-то не агнец божий – служит у весьма скверного местного царька. Чтобы внести в игру разнообразие, GPG значительно усилила квестовую часть. Геймплей оригинала напоминал туннель с малюсенькими ответвлениями в виде незначительных побочных заданий. Здесь же игровой процесс являет собой широкий коридор с развилками-квестами, способными серьезно повлиять на ближайшие события. Хотя пойти, «туда, не знаю, куда» и «найти то, не знаю что» все равно нельзя. Любая свобода имеет границы.

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛО ШАГАТЬ

Изначально игрок может позвать с собой в дальние странствия лишь одного спутника. Но стоит забрести на огонек в придорожный кабак, и число мест в команде магическим образом возрастает до шести! Воистину, дружба спаивает товарищей. Обратите внимание, размер группы уменьшился ровно на два попутчика – в предыдущей части харизмы героя хватало на восьмерых.

Зато батальные сцены прибавили в массовости. Обещаны потасовки с участием до сотни(!) персонажей. Не ясно, правда, как шестеро должны разбросать по канавам такую кучу народу? И как все это отобразит видавший виды графический движок? GPG без зазрения совести поставила новую игру на старые рельсы. Только прикрутила поддержку DirectX 9 да наобещала могучих спецэффектов.

ЖИТЬ СТАЛО ЛУЧШЕ, ЖИТЬ СТАЛО ВЕСЕЛЕЕ

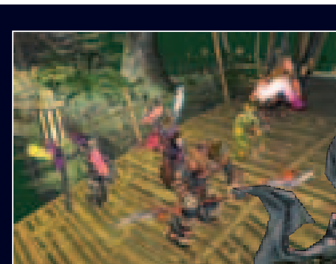
Классы персонажей изменений не претерпели: богатырь Размахнись-Рука, лучница Белке-в-Глаз и пара магов – Абра с Кадаброй. А вот систему навыков как следует перебрали, вычистили и смазали. В итоге она приобрела древоподобный вид а-ля Diablo II, открыв широкие горизонты для узкой специализации героев. Например, воина можно натаскивать на технику боя «меч плюс щит» или забить на защиту бойца и взрастить берсерка с двумя мечами.

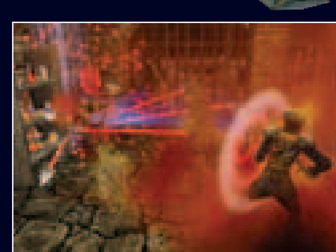
Богатством шмоток нас баловал еще первый Dungeon Siege. Ко второй части разработчики подошли с двойным усердием, заполонив Аранну всевозможным скарбом – простым и волшебным. Оружие также варьируется по степени изношенности. Рыцаря, пропившего все нажитое непосильным тру-

KORVEN BLIGHTWALKERS

Корвенские «Душегубы» – повелители пустынь и эксперты в разрушительной магии. Вообще, сеять смерть и разорение – главное хобби представителей этой расы. Свои мускулистые тела они украшают костями легендарных животных, обитающих в глубине пустынь.

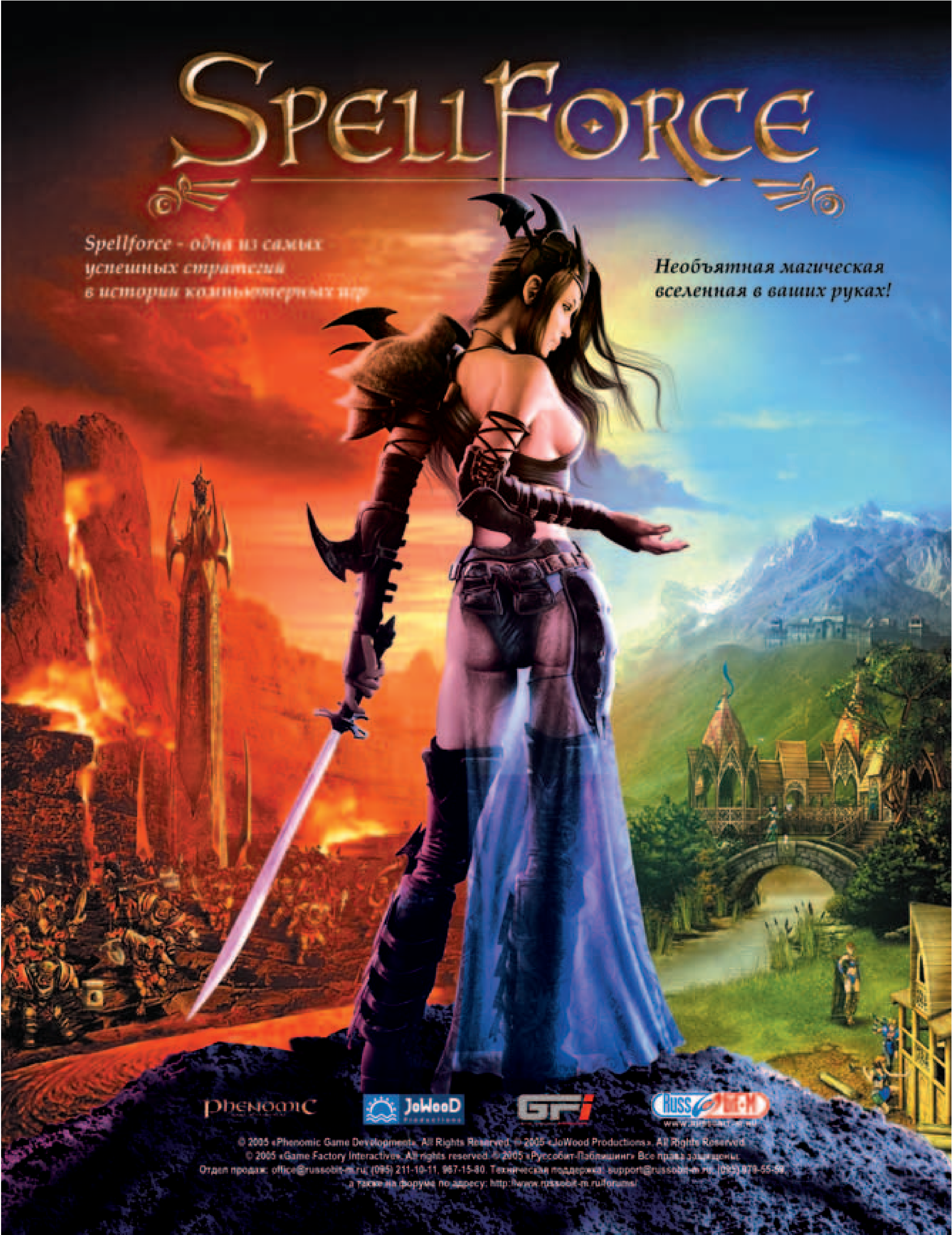


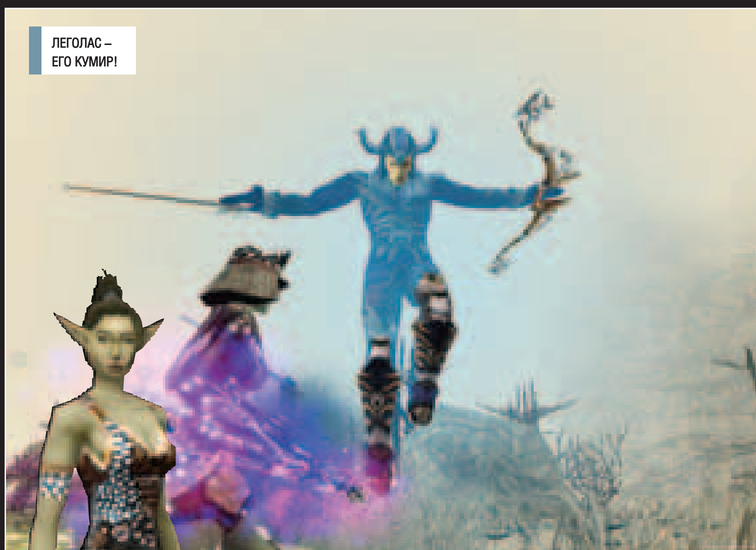






ЕЙ ЕЩЕ В ШКОЛУ ХОДИТЬ, А ОНА С ХОЛОДНЫМ ОРУЖИЕМ БЕГАЕТ!


SpellForce
Spellforce - одна из самых успешных стратегий в истории компьютерных игр
Необъятная магическая вселенная в ваших руках!
© 2005 «Phenomic Game Development». All Rights Reserved. © 2005 «JoWood Productions». All Rights Reserved.
© 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/


ЛЕГОЛАС – ЕГО КУМИР!


ПОШЛА ПРОЧЬ, МРАЗЬ НЕДОБИТАЯ!


ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ЗАКОНОМЕРНОСТЬ: В АРАННЕ НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫМ ЯВЛЯЕТСЯ ЗЕЛЕНОВАТЫЙ ОТТЕНОК КОЖИ.



VAI'KESH

В уродливых Вай'кешах трудно узнать величественных эльфов. Тем не менее, они были когда-то гордым красивым народом. Однако жажда бессмертия сыграла с ними злую шутку. Приняв дар вечной жизни и великой магической силы от Тьмы, они превратились в разлагающихся, но не умирающих монстров. Эльфы изгнали таких «бессмертных», и теперь озлобленные Вай'кеши населяют мертвые леса.



дом, сразу выдаст ржавый меч. Хотя даже эта железяка стоит денег, а потому бросать ее на дороге не следует. Да это и не нужно: любимец публики – ишак (зачастую гораздо более полезный, нежели иной воин) – никуда не делся. К тому же в город, где трофейный хлам превращается в звонкую монету, можно телепортироваться в любой момент.

Не забыли и о магии. Среди бесчисленных волшебных заговоров особняком стоит категория «Powers». Входящие в нее спеллы отличаются сокрушительной силой, позволяя одному опытному магу (желторотым соплякам такие приемы просто не по зубам) изничтожать нечисть толпами.

ГОРЕ ОТ УМА

Правда, фауна тоже за прошедшие годы многому научилась. В частности, обзавелась своими могущественными заклятиями. Тот же монстрячий выводок, который умелый маг снесет одним ударом, способен в мгновение ока самоисцелиться. Творить добро – это вам не в бирюльки играть!

Впрочем, однополчан маховик эволюции также стороной не обошел. Товарищи познали тактику командного боя. Она включила в себя строевую подготовку (спутники держат ряды) и азы синхронных действий. Получив соответствующий приказ, приятели будут дружно вас защищать или атаковать вашего персонального противника. Усиление тактической части разработчики успешно использовали, чтобы разнообразить геймплей. Методичное рубилово Dungeon Siege и вправду быстро выводило из строя нервы.

Повышение IQ дало не только сахарные плоды. Без горькой редьки тоже не обошлось. Однополчане научились ссориться. Каждый член группы отныне личность. Ему, видите ли, подавай особое отношение, индивидуальный подход и прочие демократические ценности. На почве собственных психологических заморочек персонаж может повздорить с любым партийцем, а то и с самим главгероем. Не исключено, что дойдет до рукопашной!

На волне всеобщей «интеллектуализации» изменилось поведение NPC. Раньше беспомощные болваны стояли у дорог, взывая к путникам о помощи. И ведь не спросишь бестолочей, какого черта сами не решают свои проблемы – разработчики просто не предусмотрели такой опции. GPG ухлопала двух зайцев сразу. Во-первых, сдвинула «энписей» с места. Теперь они бродят по окрестностям, озадаченно чешут репу и даже принимают деятельное участие в сражениях. Разумеется, после того, как игрок выполнит большую часть кровавой работы. Во-вторых, подарила возможность выбрать тему для разговора. Самому вопросы пока придумывать нельзя, но хотя бы варианты уже появились.

ДОЛЖЕН ОСТАТЬСЯ ХОТЯ БЫ ОДИН...

Весьма оригинально подошли разработчики к философскому вопросу жизни и смерти. Воскрешающие героев заклятия сохранились. Если хотя бы один член группы останется на ногах, а за пазухой у него по счастливой случайности заваляется нужный свиток, считай-


РЫЖИЙ-РЫЖИЙ, КОНОПАТЫЙ, УБИЛ ДЕДУШКУ ЛОПАТОЙ!


НОВАЯ ФОРМА
МУЗЫКИ
YP-T6
Соблазнительный, модный и миниатюрный — MP3-плейер Samsung. Музыка в центре внимания.
• Встроенная память 128/256/512 Мб/1Гб • Поддержка форматов OGG / MP3 / WMA / Audio ASF / WAV
• Диктофон • FM-тюнер • Хранение данных • Обновляемая прошивка
mp3.samsung.ru
Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1.
Информационный центр: 8-800-200-0-400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован.
SAMSUNG



ПРОЗОРЛИВОЕ ОКО АЗУНИТСКИХ ЗОМБИ НЕ ОБМАНЕШЬ!



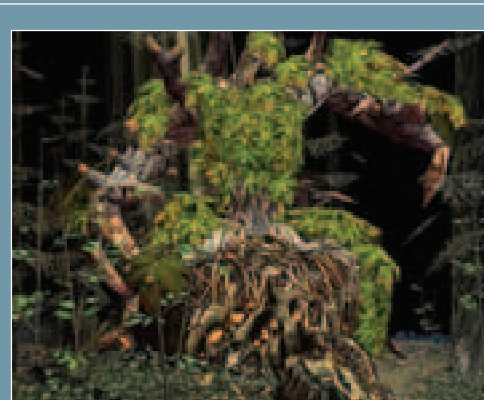
КАКОЙ МИЛЫЙ ПЕСИК! НЕУЖЕЛИ У ИШАКА ПОЯВИТСЯ ПРИЯТЕЛЬ?

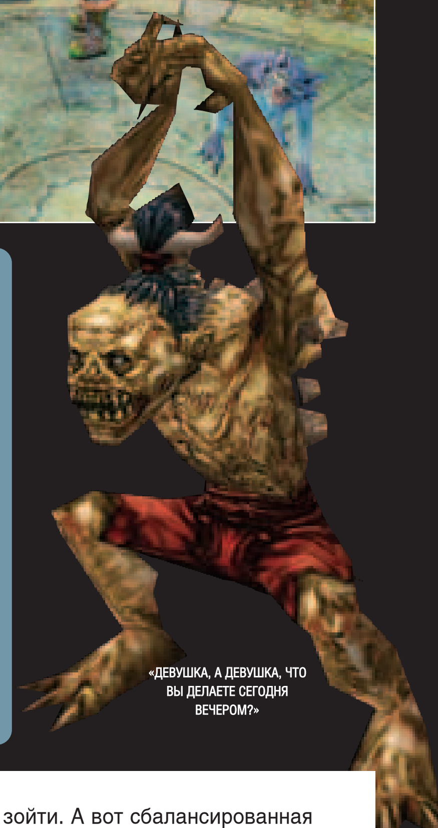
ОДИН ТЭЙЛОР, ДРУГОЙ ТЭЙЛОР – ДВА ВЕСЕЛЫХ КРИСА

Основатель Gas Powered Games – легендарный Крис Тэйлор (Chris Taylor), человек, без чьего участия никогда бы не вышли такие хиты, как Total Annihilation и, собственно, Dungeon Siege. А вот к Fallout: Tactics, Fallout 1, Stonekeep, MAX2 и Starfleet Command наш Крис никакого отношения не имеет. Как это ни парадоксально, на планете Земля нашлось место сразу двум талантливым Крисам Тэйлорам. Над перечисленными проектами трудился второй из них. А вообще, GPG – несомненный лидер по количеству Крисов. Кроме основателя компании Тэйлора, там на постах инженера и дизайнера уровней соответственно трудятся Крис Горски (Chris Gorski) и Крис Бернс (Chris Burns).

KNOTTED SHAMBLER

«Узловатый Шатун» – самое ужасное порождение темной магии Вай'кешей. В основе этого монстра – сила Вай'лутрских лесов, поставленная на службу тьме. Огромный ходячий дуб Шамблер прекрасно маскируется среди деревьев. Даже лесные Ва'арт Брют всерьез опасаются этого монстра.





«ДЕВУШКА, А ДЕВУШКА, ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ СЕГОДНЯ ВЕЧЕРОМ?»

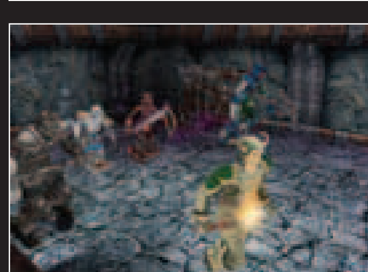


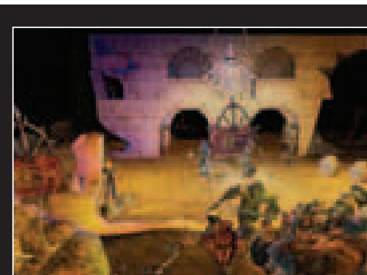
АЛЕША ПОПОВИЧ? ИЛИ ВСЕ-ТАКИ ИЛЬЯ МУРОМЕЦ?!

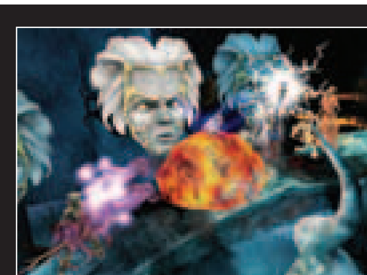
те, вы спасены. Уцелевший счастливчик оживит павших. Тем более, что умирают в мире Dungeon Siege не сразу, а для порядка лежат какое-то время без сознания. Но в сиквеле GPG пошла еще дальше. Все-таки скончавшегося бедолагу хоронят у дороги, после чего... убиенный воскресает в ближайшем городе! Пусть нагишом, пусть без четверти накопленного золота, зато целый и невредимый. Мало того, оклемавшийся живчик имеет шанс вернуть свои пожитки. За умеренную плату Гильдия Смерти доставит весь утерянный скарб к ногам законного владельца. Только золото не вернет – самой нужно. Есть и другой вариант – найти свою могилу (sic!), а вместе с ней и денежки, и вещички. Единственный вопрос – как добраться до места славной гибели безоружным босяком?

ПОСЛЕДНИЙ БОЙ, ОН ТРУДНЫЙ САМЫЙ

Авторы Dungeon Siege II явно не собираются бороться с Diablo на его территории – в категории hack&slash. И слава богу! Великого и Ужасного все равно не превзойти. А вот сбалансированная смесь из сумасшедшего рубилова и качественных ролевых элементов, каким на первый взгляд кажется Dungeon Siege II, – удачное решение. Игра, теоретически, должна заинтересовать как фанатов серьезных RPG, так и почитателей нетленного Diablo. Для оглушительного успеха Gas Powered Games осталась самая малость – воплотить в жизнь то, что так красиво живописуется в пресс-релизах. Жаль, большинство разработчиков на этой стадии как раз и спотыкается... ■









Сергей Орловский подарил нам немало классных игр. Предводитель «Нивала» обещает, что в ближайшем будущем его компания увеличит обороты. Верим!

Сергей Орловский:

Автор:
Алексей Ларичкин
chikitos@gameland.ru



Мы объединяем таланты со всего мира для создания популярных игр.

Весть о приобретении Nival Intercative технологическим холдингом Ener1 Group разнеслась как гром среди ясного неба. Крупнейшая и, пожалуй, самая титулованная российская студия, давно доказавшая свою состоятельность на рынке PC-проектов, расширит рамки своей деятельности. В планах ее руководства «создание игр для нового поколения консолей (Xbox 2 и PlayStation 3) и мобильных устройств» (конец цитаты). С расспросами о будущем игростроя вообще и Nival Inc. в частности мы обратились к президенту компании Сергею Орловскому.

? Сергей, хочется поздравить вас с новым этапом в жизни компании. Нам кажется, что продажа студии, обретение стратегического инвестора – только на пользу. Но есть ведь сомневающиеся. «Будет ли это хорошо для российских геймеров – очень большой вопрос», – вот о чем толкуют на форуме dtf.ru. Можете что-нибудь ответить пессимистам?

Мне кажется, если яркие, добротные игры будут создаваться именно в России, русским геймерам это только на руку. Мы поднимаем планку для своих проектов, смещая фокус на разработку игр AAA-класса. Те, например, кто присутствовал на показе Heroes of Might and Magic V, со мной согласятся. Мы планируем увеличивать количество проектов, как во внутренних студиях, так и в рамках нашего продюсерского департамента. У нас появляются возможности привлекать в Россию лучшие таланты со всего мира. Причем последнее слово остается за нами. Все, что так полюбилось геймерам в наших играх, никуда не денется, и даже больше: мы еще найдем, чем их удивить!

? Теперь Nival бросит все силы на игры для мобильных устройств и консолей нового поколения. Это означает, что студия доделает «Ночной дозор», добьет «Героев» и завяжет с проектами на PC?

Мы известны как компания, создающая отличные компьютерные игры. У нас масса наработок, технологий, брендов, налаженных контактов для PC-рынка. Неужели вы думаете, что мы выкинем все это на помойку?! Конечно, мы не будем увеличивать количество PC-разработок в Москве по экономическим соображениям, но намереваемся активно развивать данное направление в наших региональных студиях. Да, мы собираемся делать мобильные и консольные проекты нового поколения, но в тесной связке с PC-играми. Не стоит думать, что мы недооцениваем важность этой платформы – игры для нее еще долго будут очень востребованными в России.

? Во всем мире приставки на первых ролях. Россия – «страна мамонтов», и PC-игры сдаваться не собираются. Как вы думаете, что будет лет, эдак, через пять? Вытеснят ли у нас консольные проекты «писишные», будет ли вообще коммерчески выгодно разрабатывать компьютерные игры?

Пять лет – самый неблагодарный период для прогнозирования в нашей индустрии. Старые правила уже не действуют, а новых еще просто нет. Думаю, эти игры заполонят весь мир, и Россия тоже никуда не денется. С другой стороны, у нас люди пока еще не привыкли развлекаться, и купить компьютер для «работы» у нас социально более приемлемо, нежели игровую приставку, даже несмотря на то, что она в 3-4 раза дешевле. Да и стратегические игры тут гораздо более популярны, чем во всем мире, а лучше всего в них играть на PC. Поэтому компьютерные игры даже через пять лет не вымрут. А насчет разработки, экономически целесообразно будет делать либо блокбастеры, либо оригинальные нишевые проекты. Все что посередине, скорее всего, отомрет.

? Мы в «СИ» стараемся в безбрежном море игр выискивать только самые классные, платформа для нас значения не имеет. Тем не менее, подмечаем интересные закономерности: если хочешь поиграть в серьезные варгеймы или, например, MMORPG, придется покупать компьютер, а ежели, скажем, в JRPG – то не обойтись без PlayStation 2. Однако нет-нет, да появляются белые вороны: одна только Final Fantasy XI на PS2 чего стоит. В будущем разделение жанров между платформами сохранится? Могут ли регулярно выходить тактические проекты уровня Silent Storm на приставках?

У PC, консолей и мобильников поклонники самые разные. Пристрастия аудитории к тем или иным жанрам в зависимости от платформы общеизвестны. Так как «software sells hardware», люди привыкли играть в некоторые игры на определенных платформах. Теоретически сломать этот замкнутый круг можно, но это сложная задача, требующая много времени. Тем не менее, мы обязательно постараемся перенести стратегии, которые являются нашим коньком, и на консоли.

? Вернемся же к делам «Нивала». Каковы планы: кто поедет в США, кто останется в России, будут ли открыты новые офисы? Поговаривают, вы хотите идти в регионы...

Все студии по разработке останутся в России, вернее – в СНГ, причем их количество значительно увеличится в первую очередь за счет регионов. Американский офис будет заниматься финансами и вопросами продвижения наших игр на международных рынках. Со временем подумываем открыть филиалы и в других странах.

? Nival сменит род деятельности? Вы планируете сейчас усилить маркетинговое направление, открыть торговые точки и так далее. Означает ли это, что теперь вы будете заниматься изданием, распространением игр?

Nival не меняет род деятельности, а расширяет ее. В наших планах освоение онлайновых и цифровых каналов распространения. Это новый подход к дистрибуции. Очевидно, что он потребует усиления маркетинга для синхронизации работы этих каналов на всех мировых рынках.

? Как считаете, западные инвесторы и издатели уже созрели для «наступления» на Россию? Ожидаются ли в ближайшее время крупные сделки, подобные вашей, или надо пару лет еще подождать?

Рано или поздно все ведущие разработчики придут к подобной форме развития компании. Глобализацию никто не отменял, особенно на массовых рынках. Есть различные варианты: больше рисков – больше свободы, меньше рисков – меньше свободы. Но ни один из них не является эталоном – каждый может быть хорош в зависимости от стратегических целей, производственных возможностей, приоритетов развития компании. Я уверен, многие компании сделают аналогичные шаги уже в этом году.

? Развейте наши сомнения. Что для «Нивала» сейчас важнее: закрепиться на международном рынке или толкать вперед отечественную индустрию? Лучшие российские кадры утекают за рубеж или наши разработчики усиливаются за счет западного капитала?

Я бы не стал противопоставлять усиление наших международных позиций и роль в развитии отечественной индустрии. Это как раз тот случай, когда одно органично дополняет другое. Мы объединяем таланты со всего мира для создания популярных игр. Основные производственные мощности остаются в России. Мы планируем активно тиражировать наши технологии, знания и опыт, повышать престиж отрасли, создавать программы обучения специалистов. Российская игроиндустрия от этого только выиграет, совершив заметный рывок в производстве качественных игр! ■

Автор:
Анатолий Норенко
ray@gameland.ru



СЛАЙ, РЭТЧЕТ И ДЖЕК В ОДНОМ КАДРЕ, ПОЗИРУЮТ СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ИГРОВЫХ ЖУРНАЛИСТОВ.

СЛАЙ, КАК ВСЕГДА, БЛАГОРОДЕН И СМЕЛ.

ДЖЕК СУРОВ И МРАЧЕН.

РЭТЧЕТ ХИТРО УЛЫБАЕТСЯ, ДЕРЖА ЗА ПАЗУХОЙ БАЗУКУ.

РЭТЧЕТ, ДЖЕК И СЛАЙ
СХОДСТВА И РАЗЛИЧИЯ

В конце апреля SCEE провела презентацию новых платформеров для европейской прессы в Лондоне. После ознакомительных брифов в кинозале отлаженные версии игр можно было потестировать, а заодно и пообщаться с создателями. Спешу поделиться с вами впечатлениями. Ответвления от известных трилогий Jak X: Combat Racing и Ratchet: Deadlocked выглядят очень аппетитно, а новый Sly – просто отличный десерт.



КАРМЕЛИТА МЕЧТАЕТ ПОЙМАТЬ СЛАЯ. КАК БЫ НЕ ТАК, ДЕТКА!

ДЕКСТЕР ПЕРЕЖИЛ ВСЕ МУЧЕНИЯ ПРЕДЫДУЩИХ ЧАСТЕЙ ИГРЫ. ЕМУ, ПОХОЖЕ, НРАВИТСЯ БЫТЬ МЕЛКИМ УРОДЦЕМ И ОБРАТНО ПРЕВРАЩАТЬСЯ ОН НЕ ЖЕЛАЕТ.

SOCOM 3

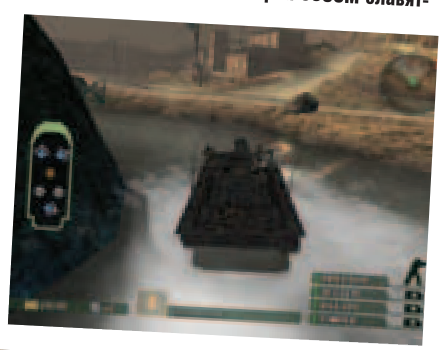
На второй день презентации вниманию журналистов были представлены проекты для другой целевой аудитории – God of War и SOCOM 3. Если про первый вы можете прочитать в одном из прошлых выпусков «СИ», то на третьей части военного экшн-симулятора мы остановимся подробнее.

Делать продолжение успешной игры – задача всегда непростая. Тем более, когда планка поставлена высоко. Согласитесь, шесть миллионов проданных копий первых двух частей и огромное количество подписанных игроков онлайн дорогого стоят. К слову, амбициозным проектом занимается команда из 90 человек. Несмотря на то что игры серии SOCOM славятся именно своим мультиплеером, нам демонстрировали только одиночную игру.

Три главные цели, которые ставят создатели, – внедрить максимум инноваций, поднять одиночную игру до уровня аддиктивности мультиплеера и разнообразить игровые задачи.

Из замеченных по демке улучшений, можно выделить проработанный искусственный интеллект: и напарники, и противники действуют слаженно и разумно. В визуальном плане игра радует кристально чистым изображением, новыми моделями персонажей и плавной анимацией. Игровые карты стали в шесть раз больше по сравнению с SOCOM 2.

Релиз проекта намечен на осень. ■





RATCHET: DEADLOCKED

Об агрессивном настрое Ratchet: Deadlocked можно было догадаться уже только по внешнему виду презентации, раскрывавшей ключевые особенности проекта. Жесткая палитра из преимущественно красного и черного цветов, мощный скрип металла при смене слайдов, да и Рэтчет стал на порядок суровее в своем новом металлическом прикиде. Только уместно ли это?
Как признаются создатели, при разработке очередного продолжения были поставлены три приоритетные цели: новый и оригинальный взгляд на развитие серии, переработанная механика геймплея и доведенный до ума многопользовательский режим. Результатом усилий стал, барабанная дробь, Ratchet: Deadlocked.
Рэтчет при поддержке своего надежного друга Кланка расследует исчезновение известных героев галактики. Все улики указывают на андерграундное ТВ-шоу, которым заправляет некий медиамагнат по имени Глиман Вокс. Нетрудно догадаться, что по воле сценария Рэтчету придется стать участником гладиаторских боев, чтобы вникнуть в происходящие события.
Такой сюжетный поворот плавно подводит к кардинальным изменениям в серии. Действие разворачивается на просторных аренах, и геймплей носит эдакий deatmatch характер. При этом игра нелинейна, и посему проходить уровни в хронологическом порядке не требуется. В качестве своевременных бонусов за успехи игроку полагаются новые пушки, мощная броня и здоровье.
Важно отметить, что по большей части Рэтчет будет сражаться в команде – для пущей зрелищности. В качестве соратников выступают боты, которые подвергаются тюнингу и поддаются обучению. Благодаря возможности апгрейдить части тела и менять текстуры, ваши подопечные вряд ли будут страдать от отсутствия индивидуальности.
Новая система позволяет игрокам выбирать power-up'ы для оружия, вследствие чего на руках игрока в конечном счете оказывается одна из (sic!) тысячи возможных комбинаций. При этом в вашем распоряжении находятся и средства передвижения. Пять различных агрегатов упрощают жизнь и решают множество насущных проблем.
На всех участников состязаний Вокс вешает специальные ошейники. Пусть только кто-нибудь попробует забастовать или сбежать – тут же будут приняты меры. Эта идея интересно реализована в мультиплеере. Если удалиться от соперника на приличное расстояние, начнет тикать таймер – из-







SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

Sly 2: Band of Thieves, выпущенная в прошлом году студией Sucker Punch, превзошла все ожидания. Если в первой части игры, которая была по сути простеньким платформером, главной звездой был колоритный персонаж Слай, то в сиквеле уже целая банда героев орудовала на просторных уровнях и прибирала к рукам все, что плохо лежало. В Sly 3 разработчики решили пойти еще дальше.
Каждый уровень проходится совместно несколькими героями, а значит, персонажи выполняют индивидуальные задания для достижения общей цели. Причем, Бентли, получивший травму в прошлых эпизодах, теперь парализован и перемещается исключительно на инвалидном кресле. Мюррей же отправился путешествовать по миру в поисках духовных открытий и как результат, познакомился с шаманом из Австралии, умеющим беспрепятственно вселяться в людей. Дрим-тим, считайте, собран. На горизонте – новые приключения, причем с каждым персонажем гарантирован неповторимый стиль геймплея.
Шаман, к примеру, отлично владеет мистическими способностями. Превращаться в куст и скрываться таким образом от злодеев – это уметь надо. Если сможете подкрасться к врагу и запрыгнуть на голову, получите полный контроль над его действиями.
Игры серии Sly – это всегда что-то незаурядное. Наблюдать, как коротышка в обрывках одежды запрыгивает на гигантскую ящерицу и, держась за голову, управляет ею, – крайне весело. Очень удобно пробивать дырки в заборах, например.
Интересно ведет себя Кармелита, девочка из полицейского участка, которая умеет общаться только при помощи пушек. С ней геймплей носит невероятно ураганный характер. Команда в этот раз собралась большая, но и про основное трио никто не забыл. Слай перестал бояться вступать в рукопашные схватки и получил в свое распоряжение девять добивающих приемов. Чтобы проходить незамеченным, герой использует маскировочные костюмы и очень смешно копирует походку врагов.
Бентли, несмотря на паралич, вовсе не ощущает себя беспомощным. Главное – иметь мозги. Инвалидное кресло оборудовано последними технологиями. Встроенные амортизаторы позволяют перемещаться по любым поверхностям, а с помощью удочки можно воровать из карманов врагов различные вещи. Ну и там, где нужно раздобыть какие-нибудь пароли, без Бентли тоже не обойтись. Коды к сейфам обычно спрятаны в картинах. Рассматривая под лупой пей-







бежать битвы невозможно.
Клэнк, к нашему всеобщему сожалению, особого участия в игре не принимает. Зато появились новые персонажи, не менее забавные и колоритные, да и юмор в игре стал более изощренным. Один умалишенный медиа-магнат со своими нелепыми выходками чего стоит!
С новым стилем игры, с новым подходом к геймплею, внешне изменился и мир. Забудьте про сладко-мультяшные ландшафты, вас ожидает суровая реальность жестокого мира. Погодные эффекты, как например проливной дождь, только добавляют атмосферности. Графическое исполнение на порядок лучше, чем в Up Your Arsenal – придраться практически не к чему.
Выход игры намечен на осень этого года. И поверьте, такого Рэтчета вы еще не видели. ■



зажи и натюрморты, нужно находить подсказки. Сумасшедшее чувство юмора никуда не делось. Как вам понравятся следующие мини-игры: конкурс на лучшего оперного певца и состязание «Кто больше выпьет»? Конечно, герои пьют содовую, потому что игра для всех возрастов. Создатели обещают оставить режим Master Thief, который позволяет перепроходить уровни и выполнять новые, более сложные задания. Также увеличен ассортимент товаров, которые можно покупать, и ассортимент вещей, которые можно воровать. Заявлен пока единственный мультиплеерный режим «Копы и Грабители», в котором участвуют Кармелита и Слай. Так как движок достался в наследство от второй части, создатели тратят все усилия на геймплей. Ждать придется недолго – релиз проекта намечен на осень. ■



JAK X: COMBAT RACING

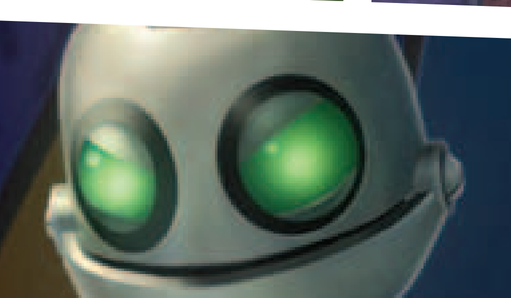
Риторический вопрос – что делать с логически завершенной серией после ошеломляющего успеха всех ее частей? Более семи миллионов проданных копий трилогии Jak & Daxter – прямо скажем, очень неплохой результат для платформера. Ответ очевиден – ставить торговую марку на рельсы. Или на колеса, если желаете. Jak X: Combat Racing, встречайте!
Рецепт ответвления в нашем случае прост – берется гоночная составляющая Jak 3, значительно расширяется, приправляется оригинальным соусом от шеф-повара и получается совершенно новая игра. Только по мотивам.
Что-то похожее в истории компании разработчиков Naughty Dog уже было. Если помните, ответвлением трилогии Crash Bandicoot для PS one также стали аркадные гонки Crash Team Racing. Так что, благодаря опыту за плечами создателей, определенные надежды на успех Jak X имеются. Безусловно, для преданных игроков припасена и сюжетная составляющая – для закрепления пройденного материала. После спасения мира в третьей части жизнь закипела по новой — возрождались города, и в качестве культурной программы развивались новые виды спорта. Одним из таковых стали зрелищные гонки с использованием различных средств для борьбы с соперниками. На крупнейшее мероприятие Kras City Grand Championship приезжают самые лихие гонщики со всей планеты. Джек, понятное дело, в их числе.
В рамках мероприятия проходит более ста мини-состязаний – на двадцати трассах и восьми открытых аренах. Доказывать свое мастерство предстоит и в джунглях, и в горах и на заснеженных территориях. С прототипами авто можно ознакомиться в Jak 3. Все без исключения машины поддаются тюнингу, причем апгрейдятся ключевые части – от двигателя до тормозной системы. При этом ничто не мешает придать тачке индивидуальность.
Во время соревнований гонщики могут подбирать бонусы в виде разноцветных сгустков энергии – надо же было как-то задействовать основное наследие Jak & Daxter в игре. Синий – нитроускоритель, зеленый – здоровье, желтый и красный – оружие для расположения на передней и задней частях авто, соответственно. Различных способов борьбы предостаточно – от ракет с самонаведением до масла, которое можно разливать на дорогах. С маслом и минами, к примеру, нужно быть осторожными – легко нарваться на свою же ловушку, проезжая круг повторно. При подборе черных сгустков пушки апгрейдятся, в связи с чем увеличивается урон наносимых повреждений. Те же лужи масла воспламеняются.
Интереснее всего играть с живыми оппонентами. Для игры за одной приставкой предназначен режим split-screen, а игра онлайн поддерживает до шести игроков одновременно. Планируется организовывать в сети кланы, внедрить голосовой чат, а также ввести ранговую систему. Соревнования с европейскими журналистами во время презентации вылились в исключительно веселое времяпрепровождение. И что радует, при всем своем графическом великолепии, Jak X ни разу не подтормаживал.
Остальные подробности о проекте уже будут раскрыты во время E3 в мае. Выход игры запланирован на осень, также как и в случае с Ratchet: Deadlocked. Можно долго исходить слюной по поводу эксплуатации торговой марки, но стоит всего раз поиграть, и вы возьмете свои слова обратно. ■











РОБОТ КЛАНК С ЗЕЛЕНЫМИ ГЛАЗАМИ ПОКОРЯЕТ СЕРДЦА МИЛЛИОНОВ.



ПЛАТФОРМА:	PC, PS2, Xbox, GC, GBA SP, DS
ЖАНР:	action
ИЗДАТЕЛЬ:	E…tronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	…Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	…lectronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 3
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТ…

не объявлены

ОНЛАЙН:

http://eagames.co.uk/products.vie…86

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Harry Potter and the Goblet of Fire



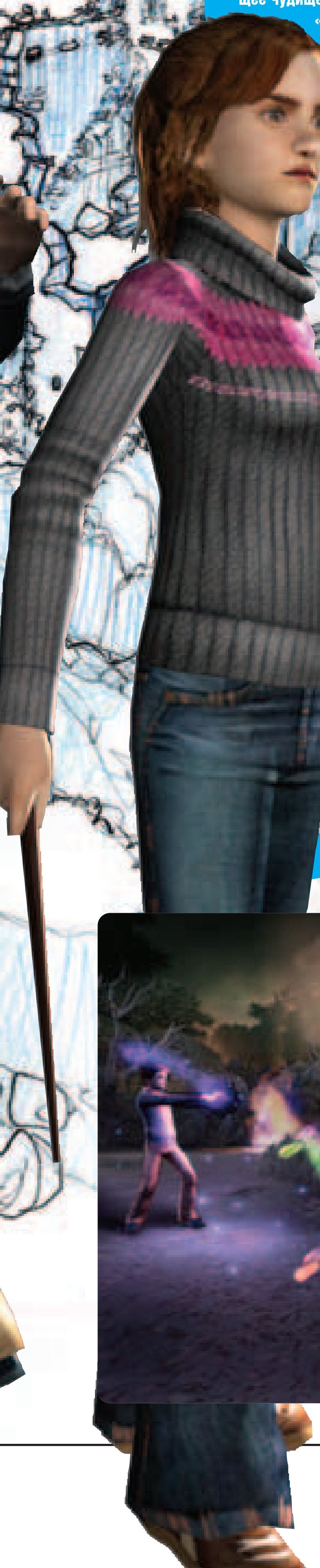
НОВЫЙ ИГРОВОЙ ГАРРИ ПОТТЕР БУДЕТ БОЛЬШЕ ПОХОЖ НА СВОЕГО КИНОШНОГО ПРОТОТИПА – ВПЕРВЫЕ РАЗРАБОТЧИКАМ ИГРЫ ПРИШЛОСЬ УТВЕРЖДАТЬ ТРЕХМЕРНЫЕ МОДЕЛИ У АВТОРОВ ФИЛЬМА.

В ГОСТЯХ У ГАРРИ

Грустно слышать, как разработчики из EA говорят о новой игре с участием Гарри Поттера: «В этому году мы решили сделать то-то...», «По сравнению с прошлым годом в игре больше того-то...». Ей-богу, как будто клепают спортивные симуляторы, а не создают игры про подростков-волшебников. Огня в глазах и творческой искорки у них может и нет, зато есть бульдожья хватка: Electronic Arts не пропустила ни одного фильма о волшебном мальчике Гарри. «В этом году» игра появится на всех мыслимых платформах ближе к зиме – в одно время с фильмом.

В британском офисе Electronic Arts меня встречает Сара Хексма, прелестный менеджер игрового Harry Potter and the Goblet of Fire. Мы усаживаемся с разработчиками за круглым столом, я пялюсь на огромные стенды с концепт-артом и начинаю беседу. Поначалу разговор напоминает занятие на факультете менеджмента и маркетинга. «Дементоры оказались слишком страшными для целевой аудитории – теперь мы не собираемся пугать игроков»; «фокус-исследование показало, что целевая аудитория хочет, чтобы игры были ближе к фильмам, а не к книгам». Разработчиков можно понять: их детище далеко не готово, демонстрировать нечего, приходится ограничиваться общими фразами и концепт-картинками. Итак: игра создается в сотрудничестве с командой, снимающей фильм, – первый раз в истории сериала разработчикам





Настоящий Хогвартс

После урока менеджмента мы отправились на съемочную площадку фильма – оказалось, что весь макет Хогвартс построен в бывшем авиационном ангаре в пригороде Лондона. Для четвертого фильма пришлось соорудить крупнейший в мире съемочный бассейн площадью двадцать на двадцать метров. Дракона не показали: летающее чудище будет полностью создано на компьютере, равно как и «задники» для большинства сцен на открытом воздухе.



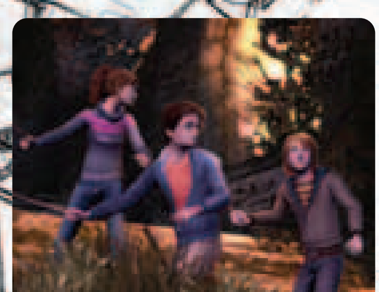


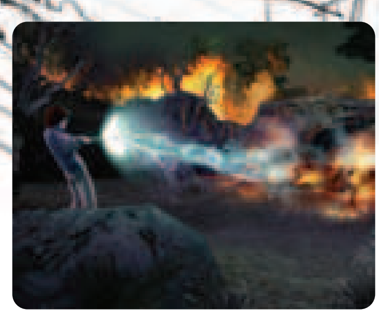


ЗЕЛЕНЕНЬКАЯ ПЛАТОЧКА – «КАРТРИДЖ» С ИГРОЙ ПРО ГАРРИ ДЛЯ DS.

Волшебники стали взрослее, серьезнее...







пришлось утверждать внешность героев у авторов фильма. Волшебники стали взрослее, серьезнее: из мультяшных детишек Гарри, Рон и Гермиона превратились в модных тинейджеров. Большая часть игры посвящена Турниру Трех Волшебников: Гарри придется и от дракона улепетывать, и друзей со дна Черного озера спасать, и путь в Лабиринте искать, – все как в кино. На экране – больше экшна, меньше беготни по коридорам Хогвартс: сюжет фильма, знаете ли, способствует. На типичных уровнях дети действуют сообща, хотите – можете положиться на искусственный интеллект, хотите – зовите друзей и вручайте им геймпады. Впервые в играх про Гарри Поттера появляется мультиплеер! Дружеская поддержка и совместное противостояние чудищам – неотъемлемая часть геймплея: разработчики готовят совершенно иную систему магии, в которую будут включены десятки заклинаний как из фильмов, так и из книг. Представьте: один волшебник оглушает существо магическими атаками, второй обходит чудище и поднимает его в воздух, третий тем временем готовит заклинание превращения. Комбинаций подобного рода в игре десятки, и для каждой особенной «смерти» есть своя карточка. Эти карточки нужно коллекционировать вместе с традиционными для сериала бобами: если хотите, к пройденным уровням можно вернуться, чтобы улучшить результаты. Ну а кроме этого, Гарри научится переходить в неизведанный пока Super Magic Mode. «Slo-mo, что ли?» – спрашиваю. Разработчики краснеют, отшучиваются.

Версия игры для стационарных консолей далеко не готова, а на геймплей портативных вариантов уже можно взглянуть. На GBA уровни очень похожи на то, что мы увидим в новом фильме; Гарри, Рон и Гермиона бегают вместе и работают сообща. Некоторые объекты нельзя сдвинуть силой только одного героя, да и монстров не всегда удается победить в одиночку. Разработчики с гордостью сообщают, что загадки они создавали под впечатлением от Half-Life 2, – и показывают пример: Гарри нужно поднять в воздух факел, зажечь его и подпалить преграждающие путь ветви. В версии для Nintendo DS готов только бой с саламандрой – игроку необходимо выводить магические знаки на сенсорном экране и защищаться, отводя атаки стилусом. Когда разговор заходит о том, какой игра будет на PSP, разработчики потупляют взор: «Понимаете, PSP покупают люди 20-30 лет. Они не входят в нашу целевую аудиторию». Урок менеджмента и маркетинга подошел к концу. ■

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAME BOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru





В БОЙ ВСТУПИЛА МАГИЧЕСКАЯ «АВИАЦИЯ».



ПЯТЬ МИНУТ ДО ВОЙНЫ.



Берсерк-Онлайн



ТЕХНИЧЕСКАЯ СТОРОНА

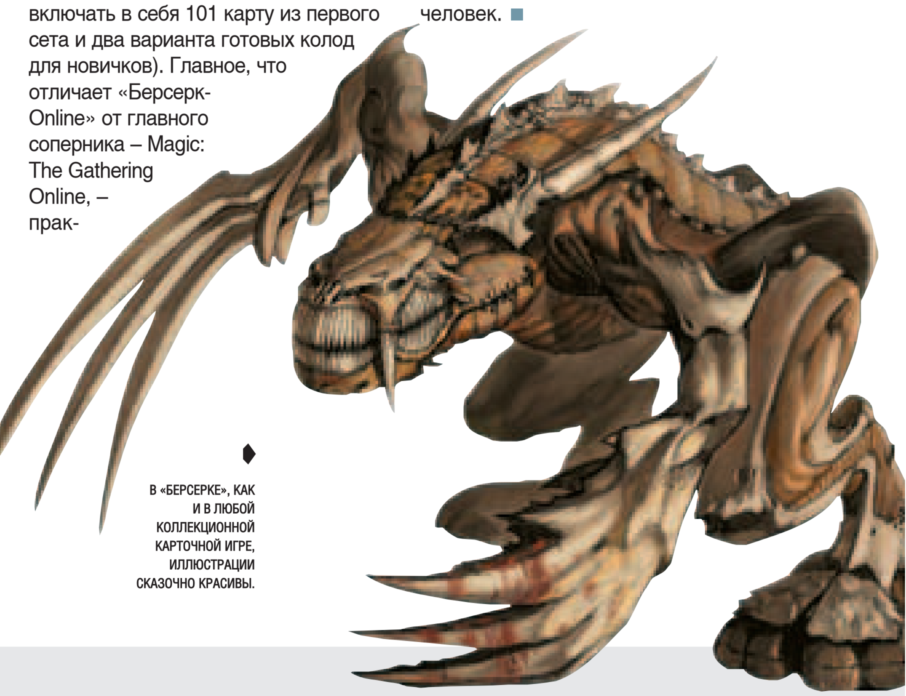
В отличие от настольного варианта, где бой мог затянуться на сорок минут и более, средняя партия в «Берсерк-Онлайн» продолжается около двадцати минут и проводится примерно так же, как и в любой подобной игре. Выбрав одну из стихий (Горы, Болота, Леса, Тьма, Степи) и сколотив собственную колоду, игроки поочередно выкладывают карты в соответствии с правилами. Виртуальное поле имеет клетки, на которых размещаются определенные типы магических существ. Побеждает тот маг, который сможет быстрее лишить своего соперника очков жизни, выделенных в начале поединка.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	online collectable card game
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	ООО «Берсерк-Онлайн»
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	ООО «Берсерк-Онлайн»
РАЗРАБОТЧИК:	Topless Elephant Group
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	II квартал 2005

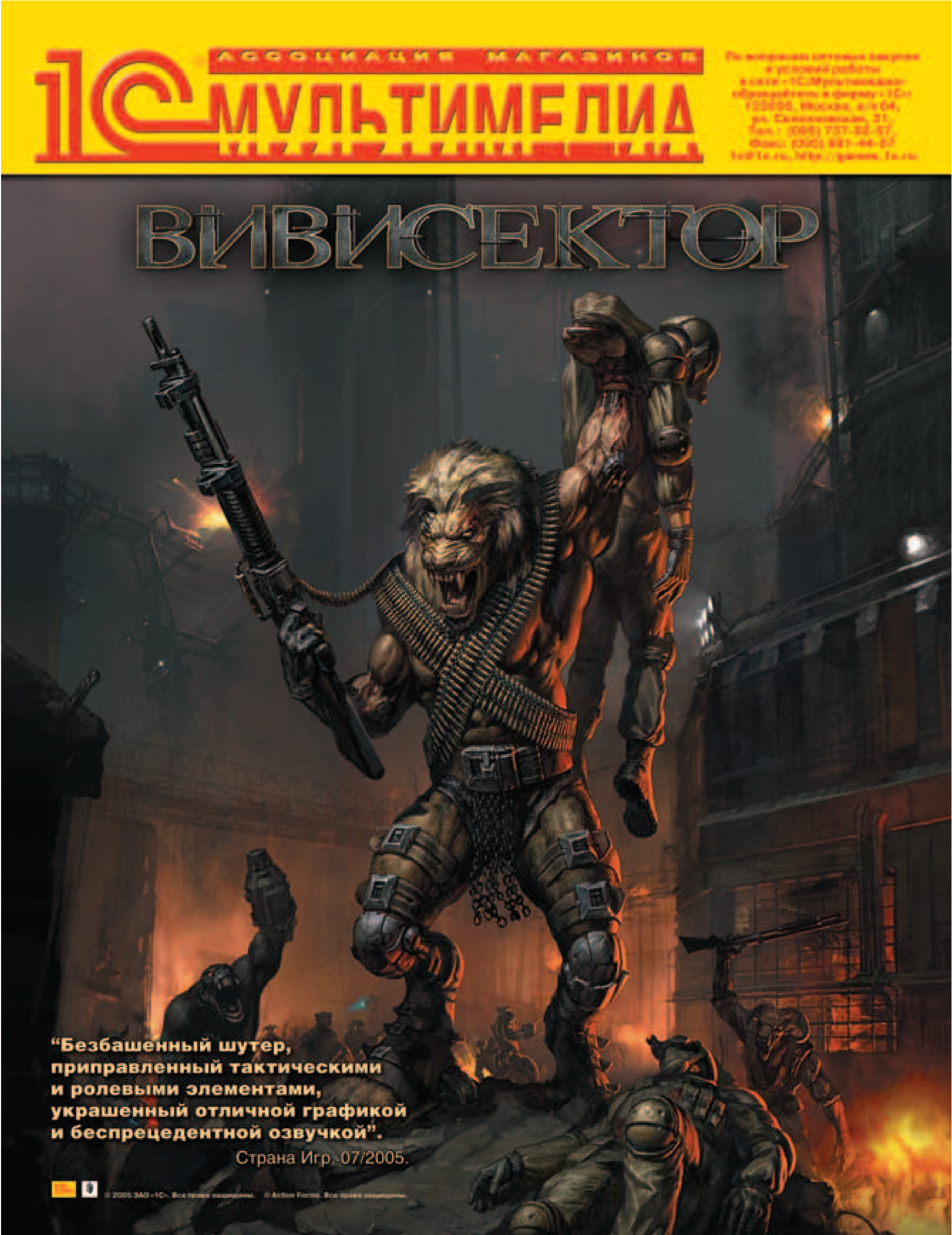
ОНЛАЙН:
http://www.berserk-online.com

С аббревиатурой MTG, расшифровывающейся как Magic: The Gathering, наверняка сталкивались даже те из вас, кто никогда не увлекался коллекционными карточными играми (ККИ). Эта знаменитая настольная стратегия, придуманная американским математиком Ричардом Гэрфилдом (Richard Garfield), существует уже более десяти лет и до сих пор считается своеобразным эталоном, на который ориентируются разработчики ККИ по всему миру. Наиболее ярким аналогом «мэджика» в России, без сомнения, является фэнтезийный проект «Берсерк», успевший за сравнительно небольшой срок завоевать сердца многочисленных поклонников. Но создатели на этом не успокоились и решили выпустить «Берсерка» в Интернет. О нем – наш рассказ.

Сразу заметим, что «Берсерк-Онлайн», работу над которым ведет студия с весьма оригинальным названием Topless Elephant Group, уже на стадии тестирования, а полноценная коммерческая версия будет запущена ближе к середине года. Мы смогли поучаствовать лишь в открытом тесте, но даже в таком виде игра выглядит очень даже привлекательно. Строгий информативный интерфейс сразу же отмечаешь во время регистрации. В финальную версию разработчики планируют добавить два варианта оформления: «Нейтралы» и «Тьма». Количество карт также пока ограничено и составляет 75 штук (релиз будет включать в себя 101 карту из первого сета и два варианта готовых колод для новичков). Главное, что отличает «Берсерк-Online» от главного соперника – Magic: The Gathering Online, – практически мгновенное погружение в игру. Конечно, сперва необходимо ознакомиться с основными понятиями и правилами, но даже не имея достаточного опыта в карточных поединках, вы очень быстро освоитесь в магических премудростях «Берсерка» и сможете принять участие в виртуальных турнирах. А уж в том, что противники найдутся, и не сомневайтесь: уже в самом начале открытого тестирования количество зарегистрировавшихся составило около 2000 человек. ■

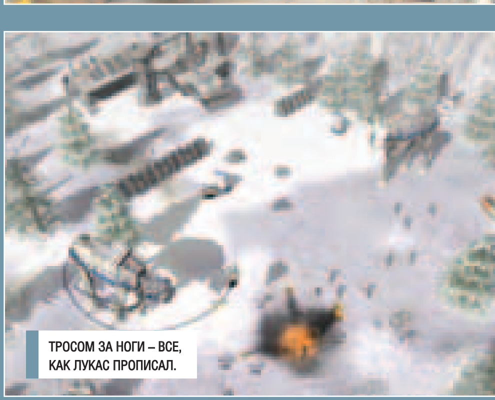


В «БЕРСЕРКЕ», КАК И В ЛЮБОЙ КОЛЛЕКЦИОННОЙ КАРТОЧНОЙ ИГРЕ, ИЛЛЮСТРАЦИИ СКАЗОЧНО КРАСИВЫ.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07, 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
ВИВИСЕКТОР
“Безбашенный шутер, приправленный тактическими и ролевыми элементами, украшенный отличной графикой и беспрецедентной озвучкой”.
Страна Игр, 07/2005.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены. © Action Forms. Все права защищены.



ПОХОЖИХ ПЛАНЕТ НЕ БУДЕТ, ВСЕ ОНИ УНИКАЛЬНЫ.



ТРОСОМ ЗА НОГИ – ВСЕ, КАК ЛУКАС ПРОПИСАЛ.



ХОРОШАЯ ПОДДЕРЖКА С ВОЗДУХА – ЗАЛОГ УСПЕХА В ЛЮБОЙ КАМПАНИИ.



Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Petroglyph Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar

Star Wars: Empire at War

Засилью бездарных стратегий в мире Star Wars приходит конец. Ура, товарищи!

Известный факт – удачные стратегии во вселенной Star Wars отсутствуют. «Звездные Войны» почему-то не прижились в жанре RTS: все вышедшие проекты варьируются от блеклых, незаметных до откровенно провальных. Куда ни плюнь, нарываешься то на бестолковую Galactic Battlegrounds, то на скучную и страшненькую Force Commander.

СВЕЖАЯ СТРУЯ

Компания, которая таки сможет подружить Star Wars и стратегию, имеет все шансы заполучить на голову лавровый венок и попасть в анналы истории. При таком раскладе «звездные» RTS должны бы выходить пачками, но на сегодняшний день в списке соискателей славы и почета значится лишь одно имя – Petroglyph Games. К счастью, студия не злоупотребляет отсутствием конкурентов и трудится добросовестно, вкладывая в проект не только средства, но и душу. Команда большей частью состоит из бывших сотрудников Westwood, а за их плечами прабабушка Dune II и не один C&C. Эти ребята знают толк в стратегиях и умеют учиться на чужих ошибках. Джо Бостик (Joe Bostic), главный дизайнер Star Wars: Empire at War, открытым текстом заявил, что студия не желает повторять печальный путь других компаний. Petroglyph намерена соорудить гигантскую живую вселенную, а не штамповать карты, где в трех соснах плутают срисованные у Лукаса юниты.

КАМЕНЬ-НОЖНИЦЫ-БУМАГА

Игровой процесс Star Wars: Empire at War строится на двух взаимосвязанных режимах: космическом и планетарном. До сих пор ни одна стратегия не могла похвастаться активным применением в боях знаменитых имперских крейсеров, стремительных истребителей X-Wing и летающих коробок из-под обуви класса Tie Fighter. Petroglyph обещает трудоустроить пилотов. Межзвездные баталии в холодном космосе прорабатываются с той же дотошностью, что и сражения на поверхности планет. Мистер Бостик даже намекнул, что его команда создает две игры в одной. Как вам, к примеру, посистемное уничтожение кораблей-гигантов? В лучших традициях космосимов игрок сможет нат-

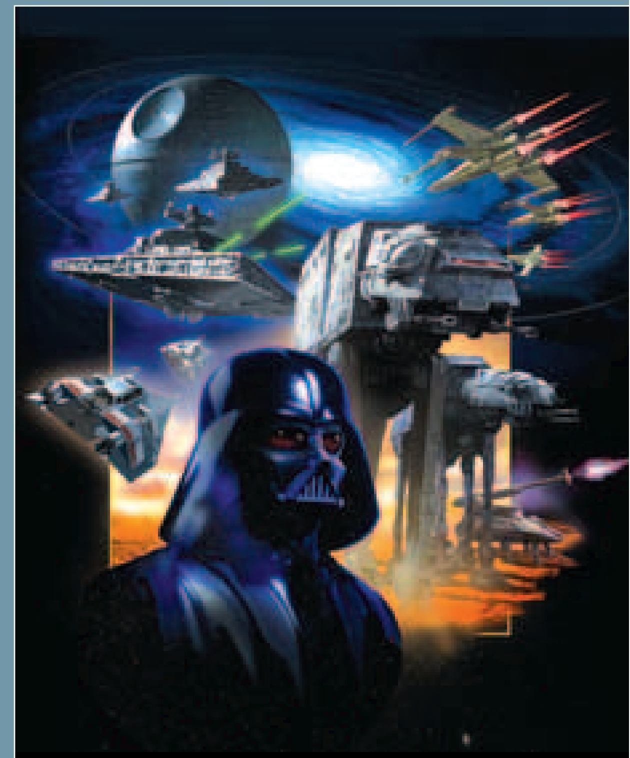
Бомонд

Заглянув на официальный сайт Petroglyph Games, вы обнаружите там ссылку лишь на один проект – Star Wars: Empire at War. Но пусть вас это не смущает. Студия вобрала в себя сливки игровой индустрии, объединила элиту игрового мира. Суммарный опыт работы сотрудников Petroglyph в сфере электронных развлечений превышает пятьдесят лет. В команде трудятся люди, принимавшие непосредственное участие в создании таких шедевров, как Civilization III со всеми дополнениями, Dune 2: The Building of a Dynasty, Emperor: Battle for Dune, Sid Meier's Pirates!, Command & Conquer во всех его проявлениях, Earth & Beyond и других.



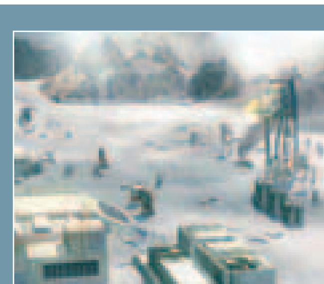
К ЮНИТУ МОЖНО «ПРИЦЕПИТЬ» КАМЕРУ И НАБЛЮДАТЬ ЗА ЕГО ДЕЙСТВИЯМИ В БОЮ.

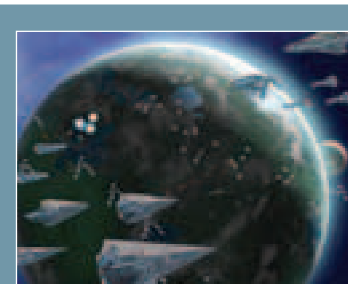




Живая галактика

В Star Wars: Empire at War мы будем жить и сражаться в огромной вселенной, насчитывающей порядка двух-трех десятков планет – точнее с цифрой разработчики определятся чуть позже. Игра отвергает традиционную, основанную на линейных миссиях структуру геймплея, предлагая разветвленное дерево заданий. Действия ведутся сразу в нескольких направлениях. В стратегическом режиме вы вольны разбить свои силы на несколько частей и отправить их воевать сразу на несколько фронтов. Ни один юнит не пропадет бесследно и будет оставаться в вашем распоряжении вплоть до своей кончины. Столкнувшись с превосходящими силами противника на одном рубеже, вы имеете право сдать территорию без боя, тактически отступив. Гораздо легче оттянуть войска в тыл, перегруппироваться и нанести ответный удар, чем реабилитироваться после сокрушительного поражения.





Межзвездные баталии в холодном космосе прорабатываются с той же дотошностью, что и сражения на поверхности планет.

АНОНСОМ СИСТЕМНЫХ ТРЕБОВАНИЙ НАШУ ПСИХИКУ ПОКА НЕ ТРАВМИРУЮТ.



равливать свои истребители отдельно на двигатели, генератор щитов или оружейные системы крейсера. Тщательно настраиваются характеристики звездолетов. Громадины-линкоры в силах проутюжить полгалактики лазерным огнем, однако пасуют перед маневренностью маленьких, но кусачих X-Wing.
По принципу незатейливой детской игры «камни-ножницы-бумага» взаимодействуют и все остальные юниты. На каждого, даже самого мощного бойца найдется профессиональный «убийца». Танки в два счета смешивают с грязью пехоту, но рассыпаются под огнем артиллерии. Реактивные спидеры спешно отступают под натиском тяжелой техники, зато ловко стреноживают бронированных «слонов».

Кстати, если юнит погибает под огнем «антипода», то взрыв получается ярче. Таким образом, уже по вспышкам на поле битвы становится ясно, кто здесь крутой, а кто погулять вышел.

ПЛАНЕТАРНЫЙ АБОРДАЖ

Замахнувшись на всеохватность, Petroglyph не могла засунуть под сукно экономический аспект, в частности, добычу ресурсов. Однако разработчики совершенно верно решили, что копать шахты и бурить скважины в «далекой-далекой галактике» просто абсурдно. Источником доходов выступают... целые планеты! Если глобальная карта какого-нибудь Rome: Total War состоит из стратегически важных провинций, то вселенную Star Wars наполняют не менее важные планеты.

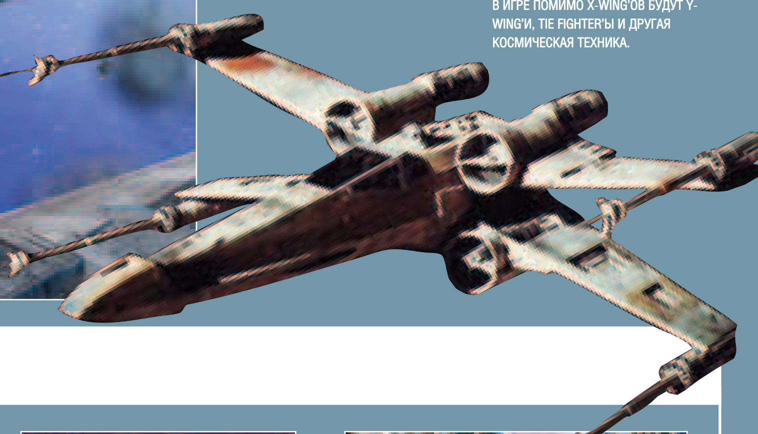
Неземная красота

Движок Petroglyph писала с нуля. Разработчики придирчиво осмотрели выставленные на продажу чужие творения, но нашли их неудовлетворительными. И слава богу! Ведь то, что у них получилось, просто великолепно. Полная поддержка DirectX 9, работа со всеми мыслимыми шейдерами, потрясающая масштабность действий. Дизайнеры добились такого сходства юнитов с прототипами из фильма, что многие скриншоты напоминают кадры из киносаги, причем современных ее эпизодов со всеми спецэффектами.



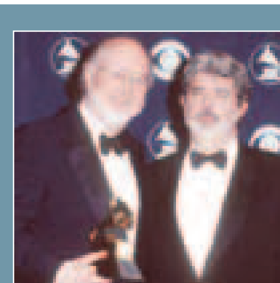

СРАЖЕНИЯ В КОСМОСЕ ПРОРАБАТЫВАЮТСЯ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ В КАКОМ-НИБУДЬ HOMEWORLD.




В ИГРЕ ПОМИМО X-WING'ОВ БУДУТ Y-WING'И, TIE FIGHTER'Ы И ДРУГАЯ КОСМИЧЕСКАЯ ТЕХНИКА.

Откровения Лукаса или цена свободы

Джордж Лукас придумал все шесть эпизодов самой знаменитой фантастической саги Земли сразу. Он единственный знал, что в детстве Дарт Вейдер был послушным мальчуганом Анакином и кто такие ситхи. Однако после первых трех частей сериала Лукас почувствовал себя «объевшимся всем этим» и счел за благо остановиться. Пауза, затянувшаяся на два десятка лет, завершилась благодаря техническому прогрессу. Режиссер решил, что человеческие технологии наконец доросли до его бурной фантазии и готовы воплотить гениальные идеи в жизнь. Сам мистер Лукас считает главным достоинством своих картин отнюдь не спецэффекты, а идейное содержание. На вопрос журналистов, не боится ли он, что «многочисленные книги, игрушки и компьютерные игры в конечном счете убьют сериал?» Джордж ответил: «Независимость того стоит. Такова цена. Мне нужны все средства, чтобы делать то кино, которое мне нравится».





Каждая из них приносит фиксированный доход, а также таит какой-нибудь приятный сюрприз: существенную единовременную выплату, новую наукоемкую технологию, а то и звено звездолетов!
При штурме планет наиболее ярко проявляется взаимодействие космических и наземных сил. Атака начинается с жарких боев в околопланетном пространстве. Если вам удастся подавить оборону неприятеля, не растеряв транспортники с десантом, айда на поверхность. Но чу! С земли могут шарахнуть ионной пушкой. Сначала высаживается разведгруппа, и игровой процесс приобретает привычные черты трехмерной RTS. Управляя первой партией десанта, можно вызывать подкрепления из находящихся на орбите сил (или посадить их сразу все), а также заказывать бомбардировку наземных целей из космоса. С таким орбитальным прикрытием десанту никто не страшен!

ДАВНЫМ-ДАВНО...

Сюжетная кампания начинается примерно за два года до событий четвертого, самого старого эпизода киносаги. Игрок вступает в конфликт либо на стороне Империи, либо на стороне Повстанцев. Первая берет численностью и мощью юнитов, но проигрывает в мобильности и искусстве разведки. Имперцам зачастую приходится перемещать армады флотов вслепую, пытаясь отыскать следы восставших. Повстанцы вооружены куда слабее, зато умеют прятаться и устраивать диверсии. К тому же прекрасно налаженная агентурная сеть всегда обеспечивает их информацией относительно движений Вейдера и Ко. Разнообразят геймплей дополнительные задания, с Повстанцами и Империей связанные весьма опосредованно. Например, космические коммивояжеры могут «заказать» банду пиратов, обосновавшуюся на торговом маршруте.

ВЕРНОЙ ДОРОГОЙ!

Цель разработчиков – «живая, дышащая вселенная», глубокая стратегия и тактика. Petroglyph искренне надеется, что мы получим от игры в Star Wars: Empire at War столько же удовольствия, сколько сам коллектив получает от ее разработки. Пока студия движется верной дорогой и, хочется верить, не собьется с пути. Да пребудет с ней Великая Сила! ■

Мультиплеер в ассортименте

Потенциал Star Wars: Empire at War для многопользовательских баталий трудно переоценить. Одно только «Завоевание Галактики» на многие часы может вырвать игроков из реальности. В этом режиме два участника будут сражаться за обладание планетами, орудуя на всех уровнях геймплея – от наземных тактических битв до стратегического планирования. Приверженцев более традиционных взглядов наверняка привлекут битвы за территории в рамках одной планеты. С другой стороны, никто не мешает вам сконцентрироваться лишь на космических сражениях – Petroglyph действительно готовит две игры в одном флаконе. Также предусмотрен кооперативный режим.



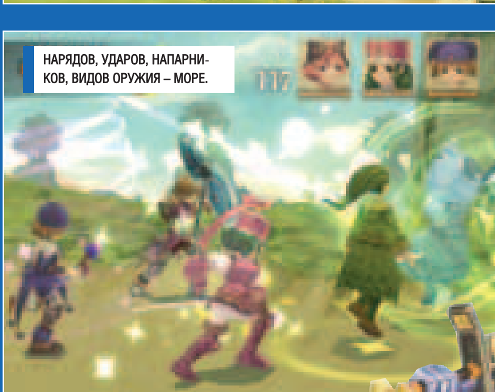

"В Нормандию я вел за собой солдат, обратно мы вернулись братьями".
Сержант Мэтт Бейкер, 101 десантный полк
BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30
"Умный, интересный, достоверный, выверенный до каждого миллиметра".
Игромания №12 2004
UBISOFT
gearbox software
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука



ЗАДНИКИ НЕ СТАТИЧНЫ: КРЕСТЬЯНЕ В САМОМ ДЕЛЕ ВОЗЯТСЯ В ЗЕМЛЕ.



СТАТУС КАЖДОГО ГЕРОЯ ВИДЕН В ПРАВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ. БЕСПОКОИТЬСЯ ЗА ТОВАРИЩЕЙ НЕ НУЖНО: У КАЖДОГО ЕСТЬ ГОЛОВА НА ПЛЕЧАХ.



НАРЯДОВ, УДАРОВ, НАПАРНИКОВ, ВИДОВ ОРУЖИЯ – МОРЕ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | ...GE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ **ПЛАТФОРМА:**	PlayStation 2
■ **ЖАНР:**	RPG
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**	Square Enix
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**	не объявлен
■ **РАЗРАБОТЧИК:**	tri-Ace
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**	1
■ **ДАТА ВЫХОДА:**	октябрь 2005 (США)

■ **ОНЛАЙН:**
http://square-enix.com

Radiata Stories



НЕ ПО ДУШЕ ТОЛСТЯКИ С МЕЧАМИ? СРЕДИ 177 ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРЫ ВЫ НАЙДЕТЕ ЕМУ ЗАМЕНУ НА ЛЮБОЙ ВКУС.

Лучшая JRPG сезона – и лишь неясные слухи об англоязычном издании. «СИ» изучает японскую версию игры.

Square Enix, кажется, окончательно запуталась в собственном графике релизов. Японское отделение компании печет игры, как горячие пирожки, регулярно выпуская готовые и анонсируя новые проекты. Американское и европейское подразделения словно в спячке. Изредка они приходят в себя, в очередной раз переносят дату издания Dragon Quest VIII, Final Fantasy XII или Kingdom Hearts 2 – и снова пропадают. О виновнице сегодняшнего торжества, японской версии Radiata Stories, англоязычные сотрудники компании еще не упоминали (что не помешало журналистам выяснить все по своим источникам). И пусть «наш» релиз еще под вопросом, но, познакомившись с игрой, понимаешь, что мимо такого чуда ни одним издатель в здравом уме не пройдет. Нужно всего лишь только подождать, пока он очнется от спячки.

Герои Radiata Stories выглядят отлично! Отлично и от персонажей аниме, и от почти-реалистичных героев Final Fantasy. Стиль изображения персонажей напоминает о Final Fantasy: Crystal Chronicles. Воины изображены по-детски, фоны составлены из смешных, деформированных предметов, а вся картинка словно нарисована мелками. Право, это сложно объяснить, зато очень легко увидеть на скриншотах. Если графика Radiata Stories и вправду необычна, то отыскать оригинальность в сюжете не так просто. В мире Radiata люди повздорили с духами природы, а те позвали на помощь своих защитников – драконов. Мальчишка Джек, главный герой, – сын могучего победителя крылатых ящеров, подвиги которого мельком показывают во вступительном ролике. Джек мечтает стать воином; он хватает деревянный меч и отправляется в замок на турнир, победители которого будут посвящены в рыцари. На круглой арене, на глазах всей городской знати парнишка проигрывает бой девчонке по имени Ридли. Она и побеждает в турнире, но судьи выносят решение: взять на обучение обоих подростков. К ним присоединяется пухленький рыцарь-учитель Гантц, и троица отправляется выполнять свой рыцарский долг.

Мир Radiata составлен из городов, города связаны тропами и трактами.

Девелоперы – козлы!

Демонстрируя игру журналистам, продюсер Есинори Ямагиси предстал перед публикой в образе персонажа игры: рослого рогатого козла. Тогда козел-Ямагиси рассказывал о Radiata Stories журналистам, смотревшим промо-версию, и обращал внимание акул пера на особенности игры. В финальном японском издании игры этот козел – просто козел; он появляется на середине второго часа путешествия и не имеет отношения к разработчикам. Интересно придумали, верно? Именно в таких незаметных на первый взгляд деталях – все очарование Radiata Stories. Например, несчастный козел тащит за собой телегу, а когда он поднимается в гору, над его головой возникает анимешный значок усталости – отлетающие капельки пота.





ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ ЧЕМ-ТО НАПОМИНАЕТ FULLMETAL ALCHEMIST.

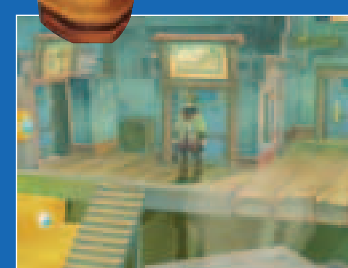


ИЗВЕЧНАЯ СОПЕРНИЦА ГЕРОЯ – ХЛАДНОКРОВНАЯ ДЕВОЧКА С ТОПОРОМ.

День и ночь

Мир Radiata живет по своим законам: солнце всходит и заходит, люди плетутся на работу, продавцы не стоят сутки напролет за прилавком, а закрывают лавки на ночь, а трактир, наоборот, открывается только вечером. Можно даже выбрать интересующего NPC и проследить его распорядок дня: куда он идет, чем занимается, сколько времени проводит там-то и там-то. Приятно, что вы можете увидеть, как человек заходит в дом, пойти за ним – и посмотреть, зачем он пришел и что ему нужно. Определить время суток удается, во-первых, по солнцу (ночью темно, утром свет яркий, затем он становится спокойнее и к вечеру снова угасает), а во-вторых, по часам, которые в изобилии развешаны в различных зданиях. В некоторые подземелья лучше ходить ночью: монстрам тоже иногда хочется соснуть часок-другой.





Бои ведутся в реальном времени, как в Star Ocean или Grandia; игрок управляет только одним персонажем – Джеком.



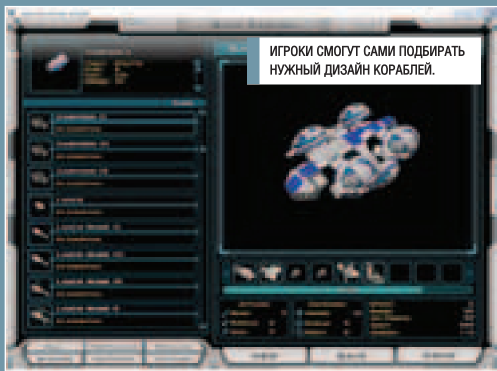
СЧЕТЧИК КОМБО ОТСЛЕЖИВАЕТ КОЛИЧЕСТВО УСПЕШНЫХ УДАРОВ. ЭТОТ ДЖЕК ВМАЗАЛ МОНСТРУ 32 РАЗА КРЯДУ.

Топать из одного населенного пункта в другой приходится на своих двоих, и на пути встречается достаточно монстров (кто бы сомневался!). Противники видны на карте, и встречи с ними частенько можно избежать, если само чудище не надумает отобедать вкусненькой человечинкой. Бои ведутся в реальном времени, как в Star Ocean или Grandia; игрок управляет только одним персонажем – Джеком. Остальные герои сами по себе, но если Джек возглавляет партию, он может отдавать товарищам простейшие приказания – атаковать, отступить, построиться. Игрок тем временем приглядывает за мальчиком, помогает ему уклоняться от атак и лупить врагов мечом. Четыре основные кнопки джойпада отвечают за блок, атаку, суперудар и выход в инвентарь – с таким набором базовых движений можно одолеть кого угодно. С каждым точным ударом у героя заполняется полоска сверхприемов, и когда персонаж как следует накопит сил, он сможет вломить врагу специальной атакой. В меню нужно составлять из базовых движений «умолчальное» комбо, которое герой будет исполнять, когда вы нажимаете на кнопку обычного удара. Легче всего одолеть врага, блокируя его атаки и проводя резкие контр-выпады, – так наносимый противнику урон становится чуточку больше. Впечатления от японской версии самые приятные, и расписывать чудо-игру можно еще долго, но страница, сами понимаете, не рези... ■

Пинай!

Джек не умеет «осматривать» ни один предмет в замке – зато может пинать все что угодно. От душевного удара ногой из горшков или ваз иногда вылетают полезные эликсиры. Люди нервно реагируют на столь необычный знак внимания: после первого удара наорут на мальчишку, после второго-третьего начнут драку. Сразиться можно с любым NPC – если вы его одолеете, он может попроситься в партию. Всего в игре три сотни персонажей, из которых вашими подчиненными могут стать 177 героев.

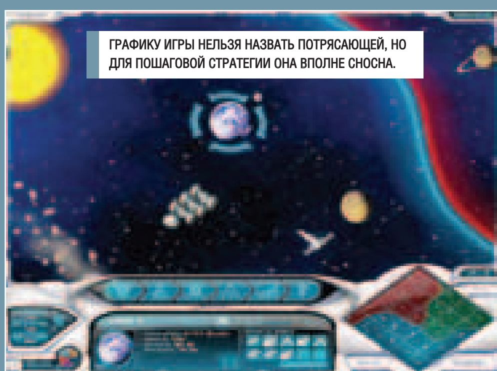




ИГРОКИ СМОГУТ САМИ ПОДБИРАТЬ НУЖНЫЙ ДИЗАЙН КОРАБЛЕЙ.



МИНИКАРТА ПОКАЗЫВАЕТ, ГДЕ ПРОХОДЯТ ГРАНИЦЫ «ГАЛАКТИЧЕСКИХ ЦИВИЛИЗАЦИЙ».



ГРАФИКУ ИГРЫ НЕЛЬЗЯ НАЗВАТЬ ПОТРЯСАЮЩЕЙ, НО ДЛЯ ПОШАГОВОЙ СТРАТЕГИИ ОНА ВПОЛНЕ СНОСНА.



Автор:
Михаил «MiB» Голуб
mib@rolemancer.com



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	TBS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Strategy First
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Stardock
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.galciv2.com

Galactic Civilizations 2: Dread Lords

Второе рождение космических цивилизаций. Что день грядущий нам готовит?

Galactic Civilization была признана одной из лучших игр, выпущенных для операционной системы OS/2. Но для обычной публики она осталась тайной за семью печатями, как, впрочем, и сама операционная система. Звездный час настал в марте 2003 года, когда разработчики выпустили римейк для Windows. Успех был настолько ошеломляющим, что компания Stardock незамедлительно приступила к созданию второй части.

Итак, прошло более двадцати лет после событий Galactic Civilizations: Altarian Prophecy. Люди и прочие не самые дружелюбные расы, ослабленные постоянными войнами, потихонечку восстанавливают силы, а злобные дренгинги тем временем втихую захватывают галактику. В один прекрасный момент агрессоры сталкиваются с могучей расой, известной под названием Dread Lords. Эти существа, пробудившиеся из многовековой спячки, развязывают новую, еще более масштабную галактическую войну...

Всю вторую часть Galactic Civilizations можно описать одной фразой: «то же самое, но больше и лучше». Список нововведений настолько огромен, что нет смысла даже пытаться перечислить их все. Поэтому остановлюсь только на самых значимых. Наиболее важные изменения произойдут с графикой. Все объекты на звездной карте будут выполнены в 3D, что не только добавит красоты, но также позволит вращать и масштабировать карту в реальном времени, выбирая наиболее удобный ракурс.

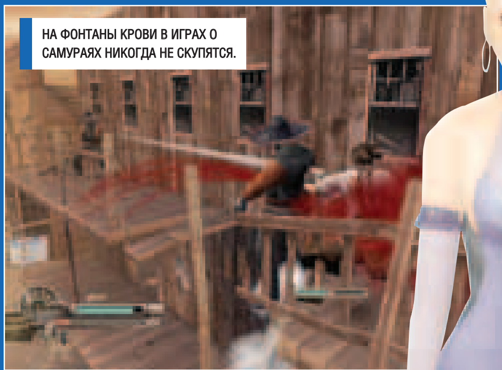
Во второй части мы сможем играть не только за людей. На выбор предлагаются все десять народов, населяющих галактику. Каждый обладает своими достоинствами и недостатками. Самые же требовательные игроки даже смогут создать собственную цивилизацию и наделить ее желаемыми характеристиками. Разумеется, на этом наше знакомство с Galactic Civilizations 2: Dread Lords не заканчивается, и на страницах «СИ» мы еще неоднократно расскажем об этой интересной стратегии. Как говорится, оставайтесь с нами. ■

Закажи игру и прими участие в тестировании!

Stardock Corporation решила провести масштабное бета-тестирование Galactic Civilizations 2: Dread Lords. Чтобы принять в нем участие, нужно заказать игру, заранее оплатив ее стоимость. Тогда вам будет предоставлена возможность скачать бета-версию проекта и насладиться игрой по самое пикачу задолго до релиза, а после него получить по почте свои экземпляры компакт-дисков и тут же начать драть новичков на официальных серверах игры. К сожалению, вряд ли многие жители нашей страны смогут принять участие в этой акции (заказ стоит немалые деньги – сорок пять долларов США), но будем надеяться, что тестирование выявит большую часть ошибок и улучшит качество игры. По крайней мере, именно для этого бета-тест обычно и затевают, а уж что получается в финальной версии игры – дело совсем другое.




АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
СТАЛИНГРАД
СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
60-летию Великой Победы посвящается...
dtf.games
NIVAL



НА ФОНТАНЫ КРОВИ В ИГРАХ О САМУРАЯХ НИКОГДА НЕ СКУПЯТСЯ.



ВОТ ТАК «ПО-ДЖЕДАЙСКИ» НАШ ПЕРСОНАЖ ОТБИВАЕТ ПУЛИ МЕЧОМ, ХОТЯ МНЕ ЭТО БОЛЬШЕ НАПОМИНАЕТ БЕЙСБОЛ.



ЭКИПИРОВКА, ПОКАЗАТЕЛИ, МЕНЮШКИ... НУ ЧЕМ НЕ RPG?



НЕТ, ЭТО НЕ НИНА ВИЛЬЯМС. ЭТО ОБЫЧНАЯ БЛОНДИНКА, МУЗА ДИКИХ ПРЕРИЙ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | ...A | N-GAGE

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Spike
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	7 июня 2005

ОНЛАЙН:
http://www.atlus.com

Samurai Western

Игры о самураях выпускаются в последнее время с такой же частотой, как и фильмы о супергероях.

Ичего мы с вами уже не перепробовали, даже на Жана Рено, говорящего по-японски, налюбовались! Но для меня лучшими играми о самураях были и остаются – Sword of the Samurai и Way of the Samurai. Первая радовала продуманным игровым процессом в стиле Bushido Blade и являлась файтингом с элементами RPG. Вторая была отличной игрой в жанре adventure, с множеством концовок и не менее продуманным геймплеем. Какова же была моя радость, когда вышла вторая часть Way of the Samurai! Я часами сиживал за изучением новых стилей и комб и пытался получить все шестнадцать концовок. Да, игра была по-настоящему интересная и совершенно непохожая на другие.

И вот, совсем скоро мы сможем оценить третью часть любимого многими сериала. Но сразу же остановлю бесчисленные радостные возгласы, новая игра совсем не похожа на предшественниц. Обо всем по порядку.

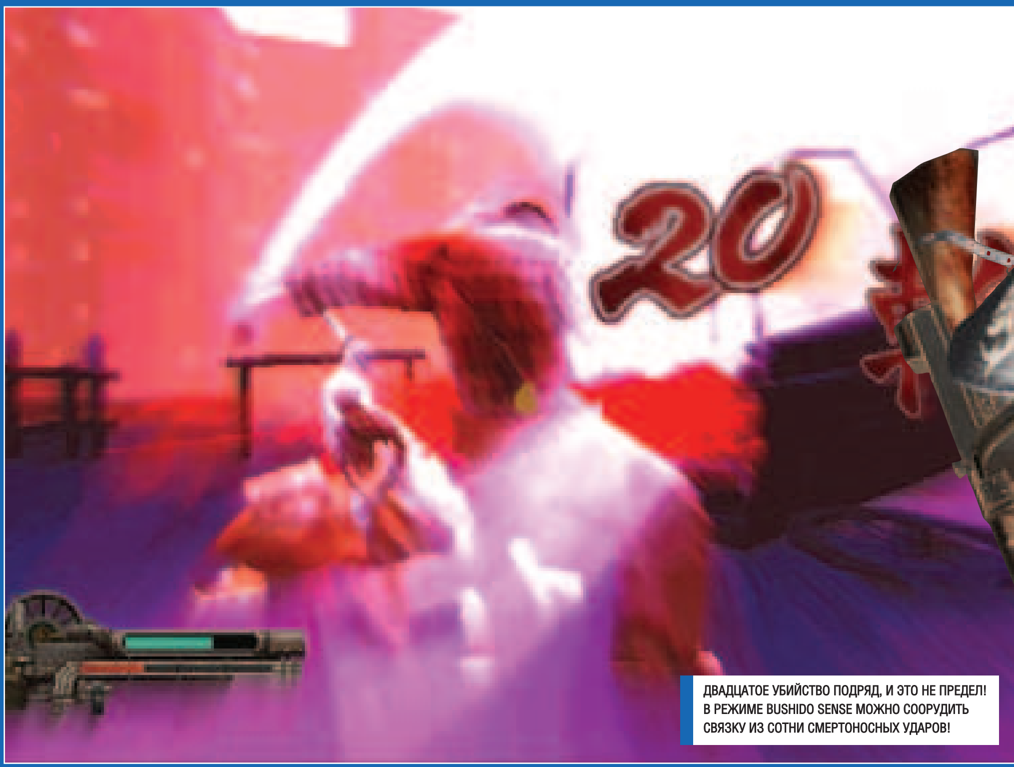
Сюжет весьма необычен, и это ясно уже из названия. Слово Western здесь присутствует не шутки ради, все честь по чести. Действие происходит на Диком Западе в начале девятнадцатого века. Как раз когда закончились времена пионеров-завоевателей, золотой лихорадки, а по всей Америке уже пролегала гигантская железная дорога. В это время здесь и появляется наш таинственный герой, зовут его Годзиро Кирю (Gojiro Kiryu). Теперь на протяжении шестнадцати миссий мы будем наводить порядок и вершить правосудие от лица доблестного самурая, попавшего в совершенно недоброжелательное общество ковбоев, бандитов, виски и револьверов Smith & Wesson.

Идея, надо сказать, весьма неплохая, всегда мечтал порубать в капусту всех этих ковбоев вместе с их пистолетами. Теперь такая возможность будет у всех нас, причем рубить мы будем с размахом и в колоссальных количествах, ведь вся идеология сериала претерпела огромные изменения. Раньше к каждому бою мы подходили серьезно, без лишнего повода не доставали меч из ножен. Вообще Way of the

Тише едешь... краше будешь

Многие уже, наверное, знают, что третья часть Way of the Samurai вышла в Японии еще в начале года, но вот гоняться за импортной версией не стоит. Почему? Даже если вы разбираетесь в японском, вас обескуражит количество графических глюков и общих недоработок. Движок-то достался игре от прошлой части, а он красотами не блистал. К европейскому релизу над ним еще немного поколдовали, и пусть игру в целом краше не сделали, зато самурая, наполовину проваливающегося в лошадь, вы уже не увидите. Зато найдете вид от первого лица, уровень сложности Insane и усовершенствованную систему Bushido Sense.





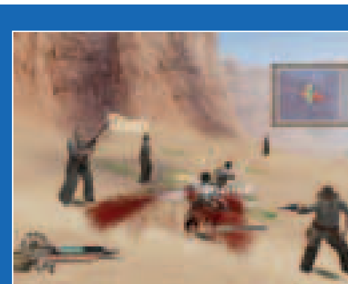
ДВАДЦАТОЕ УБИЙСТВО ПОДРЯД, И ЭТО НЕ ПРЕДЕЛ! В РЕЖИМЕ BUSHIDO SENSE МОЖНО СООРУДИТЬ СВЯЗКУ ИЗ СОТНИ СМЕРТОНОСНЫХ УДАРОВ!

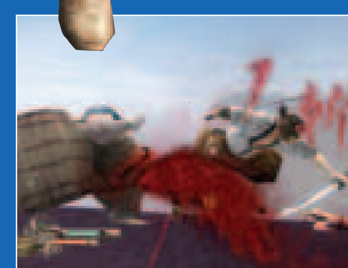


АВТОМАТ ТОМПСОНА, ДВУСТВОЛЬНЫЙ ОБРЕЗ, МАСКА В СТИЛЕ САДО-МАЗО И ДАЛЕКИЕ ОТ ИЗЯЩЕСТВА РОЖКИ НА ШЛЯПЕ. ЭТО ТОЧНО НЕ ИНДЕЕЦ...

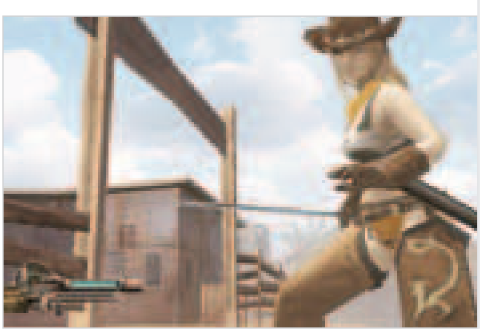
Bushido Sense и другие трюки не для слабонервных

Как вы уже поняли, наш главный совсем не так прост, как его кимоно. Он умеет уворачиваться от пуль или отбивать их с помощью меча. Все способности развиваются по ходу игры, как и раньше; причем прокачиваются как личные характеристики Годзиро, так и показатели его оружия. Еще мы можем применять до десяти различных стоек – каждая имеет свои уникальные удары и коронные приемы. Ну и, наконец, главное умение нашего персонажа – способность убивать с одного удара. Для этого придется следить за тем, чтобы была заполнена линейка bushido meter (этакий «бусидометр»). Она пополняется с каждым убийством, и тратится, если мы хотим покончить с кем-либо одним ударом. Такие приемы можно вязать в комбы, прыгая от одного врага к другому, что выглядит ну очень эффектно!





Он режет, рубит, бегает со скоростью ветра, уворачивается от пуль и убивает десятки человек за три секунды!



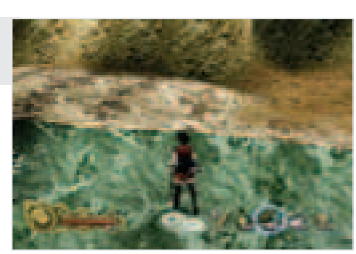
ПОМИМО ОСНОВНОГО ПЕРСОНАЖА, ЗАПЛАНИРОВАНО ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ.

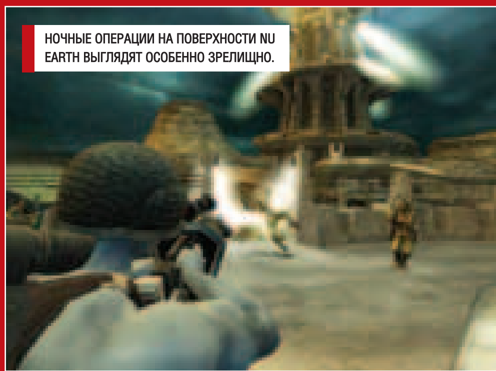
Samurai был нетороплив и спокоен, каждое убийство необходимо было обдумать – а как повлияет оно на дальнейшее нахождение в городе, на сюжет?
В новой же части все буквально перевернуто с ног на голову. Вдумчивая RPG превращена в сумасшедший безостановочный экшн. Задания? Какие задания, какие разговоры, какой ветвящийся сюжет, о чем это вы? Вот вам сотня врагов, убейте их и всего делов! Супостаты валятся на нас десятками, окружают и все поголовно стреляют из револьверов, винтовок, даже из пулеметов! Как вести себя бедному самураю в такой обстановке? Так, кто сказал, что лучший бой – это тот, которого удалось избежать?

Это точно не про нашего героя. Он режет, рубит, бегает со скоростью ветра, уворачивается от выстрелов, убивает десять человек за три секунды, а когда в хорошем расположении духа, то и вовсе мечом отбивает пули обратно в их владельцев. Неплохо, правда? Весьма смахивает на хорошо обученного джедая, жаль только «силой» не пользуется. Зато умеет вязать убийства в комбы: едва зарезал одного, а через долю секунды тело второго врага уже развалилось на две половинки, задорно шипя и орошая все вокруг фонтанами крови... И так – пока не кончатся враги! Ради этого стоит подождать полную версию и самим посмотреть, что получилось у Spike на этот раз. ■

Самураи против ниндзя

Кстати, не с сериала о самураях начался успех разработчиков из Spike. Ведь они являются создателями первых двух частей небезызвестной Tenchu (PS one). Сделав себе имя на воинах-тенях, они отдали сериал в третьи руки и принялись ваять игры про самураев. А представьте себе, что было бы, если бы главными героями серии Way of the Samurai стали ниндзя! Надеюсь, следующим шагом после вестерна о самураях, будет игра об их исторической вражде с ниндзя. Хотим возможность выбора стороны и более ста концовок!





Ночные операции на поверхности Nu Earth выглядят особенно зрелищно.



Постановочные скриншоты неплохи, но хотелось бы посмотреть игру живьем.





Автор:
Михаил «Wish» Бузенков
buzenkov@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCi Entertainment Group
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Rebellion Developments
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.rebellion.co.uk/rogue.htm

Rogue Trooper

Не Marvel Comics единым жива игровая индустрия. Вот уже и создатели Aliens vs. Predator (PC) готовят новый боевик по мотивам комиксов.

Ни для кого не секрет, что на Западе, преимущественно диком и американском, комиксы и серьезная художественная литература сосуществуют на равных условиях. Что же касается кино и индустрии виртуальных развлечений, то и здесь супергерои высоко несут знамя. Раскрыть характер пафосного борца со злом за считанные часы игрового процесса значительно проще, нежели передать все тонкости душевных травм детства персонажа-трагика. Еще в прошлом веке английская студия Rebellion приобрела лицензию 2000AD, а вместе с ней и права на игровые воплощения популярных комикс-серий Judge Dredd и Rogue Trooper. Два года назад был выпущен грошовый шутер Judge Dredd: Dredd vs. Death. Теперь настал черед Rogue Trooper.

Сюжетные уши игры растут, вестимо, из оригинального комикса, теперь и геймеры узнают о легендарном бойце элитного подразделения генетической пехоты (G.I.), созданной для борьбы с ненавистной всему прогрессивному человечеству Республикой Норт на планете Nu Earth. В результате коварного предательства и, как водится, трагической гибели целого отряда братьев по оружию возжаждавший мести солдат решает бороться с супостатами в одиночку. Благородных порывов ради найдется, прямо скажем, немаленький арсенал экспериментального оружия, разрушительного и смертоносного. Помимо этого, в экипировку героя вмонтированы три биочипа, некогда принадлежавшие однополчанам. В зависимости от использования того или иного чипа у бойца будут проявляться различные способности.

В силу того, что врагов на поверхности Nu Earth предостаточно, а союзники на помощь не спешат, действовать придется скрытно. На показанном разработчиками видеоролике двое солдат Республики Норт мирно обсуждали целесообразность существования нашего героя. Спустя мгновение один из них рухнул наземь, а второй попытался скрыться. Однако убежать не удалось, смерть была мучительна.

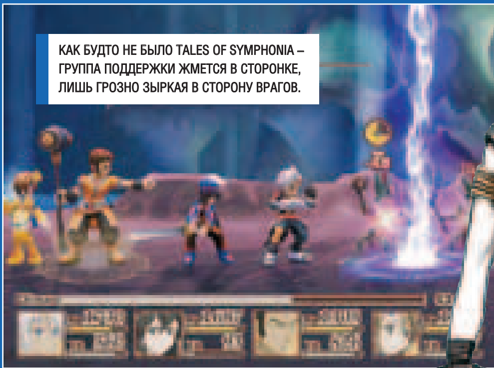
Помимо однопользовательской кампании, Rogue Trooper предложит игроку сразиться по сети. На данный момент процесс разработки далек от завершения, и авторы делиться информацией не спешат. Возможно, новые подробности станут доступны по окончании ежегодной выставки E3. ■

Синий на тропе войны

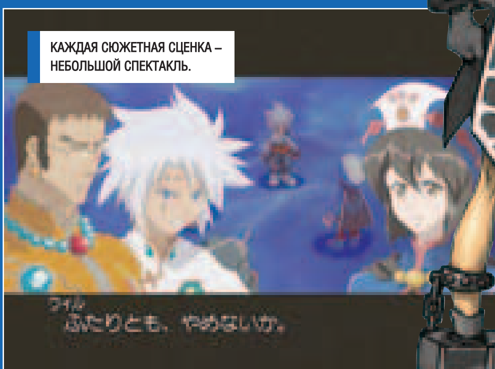


Первый комикс, посвященный Rogue Trooper, появился на прилавках в далеком 1981 году. В основу произведения легла многолетняя война между двумя могущественными фракциями Norts и Southers, в результате которой планета Nu Earth стала совершенно непригодной для жизни. На смену обычным солдатам пришли дорогостоящие генетические пехотинцы. В тело каждого из них был внедрен специальный биочип, содержащий исчерпывающую информацию об уникальных особенностях владельца. Главному герою комикса, синекожему пехотинцу по имени Rogue Trooper, удалось завладеть тремя такими чипами и вмонтировать их в ружье, каску и рюкзак. На протяжении двадцати двух лет издания комикса бойцу удавалось поражать читателя многогранностью применения данной технологии. Будем надеяться, что она не подведет его и в дальнейшем.


DISCIPLES II
ЛЕТОПИСЬ ВСЕЛЕННОЙ
Беспрецедентное собрание четырех игр известнейшей фэнтези-серии: "Канун Рагнарека", "Гвардия Света", "Гвардия Тьмы" и "Восстание Эльфов"!
Важнейшие вехи истории Disciples 2 в эксклюзивном издании для всех любителей стратегии!
Strategy First
GFI
© 2005 «Game Factory Interactive Ltd.». All rights reserved. © 2005 «Strategy First Inc.» All rights reserved.
© 2005 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/



КАК БУДТО НЕ БЫЛО TALES OF SYMPHONIA – ГРУППА ПОДДЕРЖКИ ЖМЕТСЯ В СТОРОНКЕ, ЛИШЬ ГРОЗНО ЗЫРКАЯ В СТОРОНУ ВРАГОВ.



КАЖДАЯ СЮЖЕТНАЯ СЦЕНКА – НЕБОЛЬШОЙ СПЕКТАКЛЬ.



ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА TALES OF LEGENDIA НЕ СТРЕМИТСЯ ИМИТИРОВАТЬ РЕАЛЬНОСТЬ – ПО СУТИ ПЕРЕД НАМИ ВСЕ ТЕ ЖЕ СПРАЙТЫ И ПЛОСКИЕ ФОНЫ.

PC | **PLAYSTATION 2** | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Наталья Одинцова
serizawa@mail.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 (США)

ОНЛАЙН:
http://www.namco.com/games/talesoflegendia

Tales of Legendia

Сказки-легенды прошлых лет все нам еще не надоели.

«Ох уж эти сказки, ох уж эти сказочники!» – говорил бойкий пластилиновый герой «Прошлогоднего снега». Из всего многообразия Tales of... после выхода Tales of Destiny II (а прошло без малого четыре года) западный рынок увидел лишь Tales of Symphonia, но и та за пределами Японии осталась эксклюзивом для GameCube. Тем временем пресс-релизы продолжали дразнить воображение обещаниями незабываемых приключений – и действительно хотелось отвлечься от игр с более приземленными темами и окунуться в самую настоящую сказку. С непременными анимированными роликами, эпическим сюжетом и обаятельными героями, привлекающими не новизной образов, а тем, насколько живо и убедительно они выписаны.

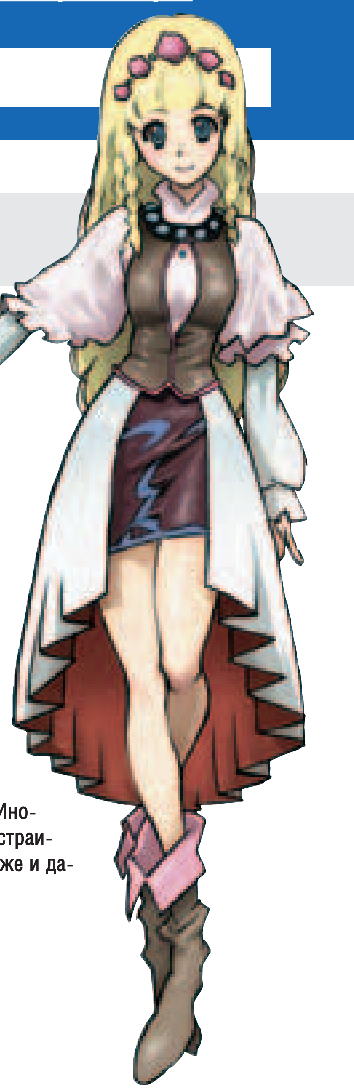
В других фэнтезийных мирах найдутся летающие острова и затопленные базы древних цивилизаций. Достопримечательность Tales of Legendia – гигантский морской корабль протяженностью более 100 километров, покинутый неизвестно кем и неизвестно когда. Впрочем, на его мачтах не увидишь огней святого Эльма – корабль давно обжит заново, и его палуба щедро усеяна городами и городишками. И все это – благодаря артефактам и техническим достижениям исчезнувшей расы священников-воинов. Как умудрились сгинуть столь талантливые люди, помимо прочих знаний владевшие боевой «техникой когтя» (claw skills), и не окажется ли возможное родство с ними смертельно опасным для главных героев?

Сражения, по словам разработчиков, вдохновлены популярными файтингами – герои и враги сходятся «стенка на стенку», причем в ближний бой вступают только лидеры (никакого града стрел и файерболов, как это было в Tales of Destiny). «Техника когтя» (забытая ровно настолько, чтоб ею можно воспользоваться) включает в себя как физические, так и магические спецатаки, новые приемы разучиваются по мере удачного применения уже известных персонажу скиллов.

Насколько успешно Tales of Legendia продолжит традиции серии – пока остается только гадать, но начало выглядит многообещающим. ■

Достойное оформление красивой истории

На иллюстрирование завихрений сюжета Namco не поскупилась – количество видеороликов в Tales of Legendia обещает побить все прежние рекорды. Приключенцы не будут молчать во время долгих марш-бросков: диалоговые сценки с возможностью выбора реплик перекочевали сюда прямиком из Tales of Symphonia, но на этот раз участвовать в них будут и второстепенные персонажи. За облик героев отвечает Кадзуто Накадзава (Kazuto Nakazawa), в чьем послужном списке дизайны к El-Hazard и Samurai Champloo. Но поклонникам авторского стиля Муцуми Иноматы (Mutsumi Inomata) не стоит расстраиваться – разработки Накадзавы не хуже и даже похожи.



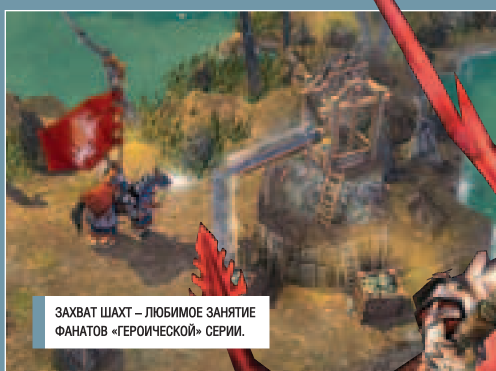

Снежные вершины, мрачные катакомбы и знойные пески пустынь в новом боевике студии Novalogic.
ВЕСНА 2005
DELTA FORCE®
ПЕРВАЯ КРОВЬ
snowball.ru
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.



ОПЦИЮ «ПОРХАЮЩЕЙ» КАМЕРЫ МОЖНО ОТКЛЮЧИТЬ. ЗРЕЛИЩНОСТЬ ПРОПАДАЕТ, ЗАТО ТЕМП БИТВЫ УСКОРЯЕТСЯ.



В ЦЕНТРЕ ТОТ САМЫЙ ИНФЕРНО-ГЕРОЙ, КОТОРЫЙ ОТНЫНЕ ПЕРЕДВИГАЕТСЯ ПЕШКОМ. НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ – ЕГО ГОРОД, УХОДЯЩИЙ ПОД ЗЕМЛЮ.



ЗАХВАТ ШАХТ – ЛЮБИМОЕ ЗАНЯТИЕ ФАНАТОВ «ГЕРОИЧЕСКОЙ» СЕРИИ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	TBS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Nival Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

ОНЛАЙН:
http://www.mightandmagicgame.com

Heroes of Might and Magic V / Герои меча и магии V

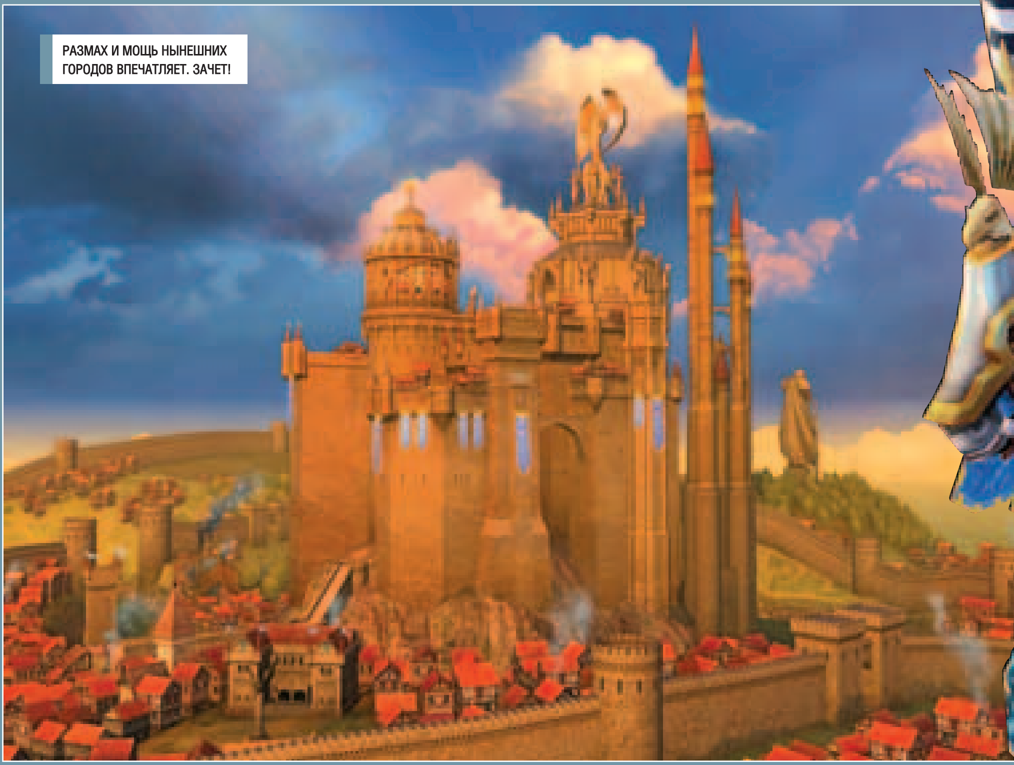
Серию эту любят совсем разные люди. Я лично знаю таможенника, воспитательницу детсада и чиновника.

Когда говорят «народный проект» или «игра для массового потребителя», почему-то всегда вспоминают The Sims. Может, для США или Европы оно и верно, а у нас уже давно любимой игрой домохозяек стали «Герои меча и магии». Когда (еще во времена выхода третьей серии) пятилетний сынишка моей подруги с радостью показывал гостям «как дерутся архангелы», было очевидно, что проект завоевал бессмертную славу. Прошло время... Постепенно слава померкла, компания-разработчик тихо скончалась, пессимисты начали писать надгробные речи.
Но тут случилось чудо. Права на вселенную Might and Magic были выкуплены Ubisoft, компания «Нивал» выиграла конкурс и приступила к разработке пятой части. Нам остается подождать еще годик, и можно будет наслаждаться очередным эпизодом непотопляемого сериала. Почему не слышно криков радости? Сообщество фанатов обеспокоено: а вдруг не сдюжат? Вдруг выйдут «Демиурги»?! Спешим успокоить – разработчики изо всех сил стараются сохранить дух классики в неприкосновенности. В особенности, Heroes III. Четвертая часть тоже не была забыта, однако от присущего ей уклона в RPG решено было отказаться.
К сожалению, в свободном распространении информации разработчиков серьезно ограничивает издатель, составивший даже специальный план дозированного публикования новостей. В принципе, это объяснимо – еще слишком рано говорить об окончательном виде проекта.
Однако кое-что о будущем «Героев» известно уже сейчас. Сюжетная составляющая игры будет опираться на истории, рассказанные в первых трех частях, а также обещает быть более продуманной, «живой» и наполненной, чем когда-либо.
Всего будет 6 рас, две из которых – знакомые нам люди и инферно (их замки мы видели собственными глазами). Некроманты с их «некрогородом» тоже, скорее всего, никуда не денутся, так же как и волшебники. Думаю, вы и сами назовете две оставшиеся стороны. Кроме того, расовая принадлежность перестает быть просто элемен-

Мини-демо-тест

Нам показали демо-версию, подготовленную для E3, за несколько недель до выставки. Вот краткий рассказ об увиденном. Красиво! Имперский город, город инферно, ход имперского героя и драка с демоническим противником. В столице – огромная «площадь застройки», и апгрейды затрагивают ее всю – от центра до внешних стен. По карте герой традиционно бодро скачет в указанное место, по пути захватывая разные постройки, может зайти напиться из благословенного источника или вскрыть сундук. В битве возле стремени рыцаря стоит забавный юноша со стягом – просто так, для красоты. А в конце поединка наш оппонент, казалось бы, уже проигравший, призывает из ниоткуда шикарного скелетообразного дракона.





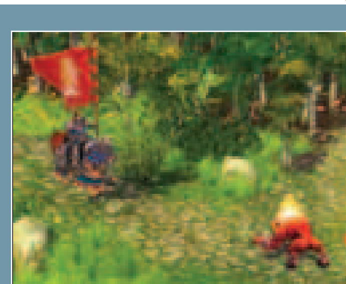
РАЗМАХ И МОЩЬ НЫНЕШНИХ ГОРОДОВ ВПЕЧАТЛЯЕТ. ЗАЧЕТ!



ЗА САМИХ ГЕРОЕВ МЫ СПОКОЙНЫ – ОНИ И ВЫГЛЯДЯТ КРАСИВО, И АНИМАЦИЯ НЕ ПОДКАЧАЛА.

Волшебное третье измерение

Единственное, что, по словам разработчиков, осталось у серии в прошлом, – традиционная изометрия. Теперь все полностью трехмерно – и внутренний экран города, и путешествия по карте, и битва. Города поражают своей масштабностью. В имперском, например, центральная высоченная башня и огромные статуи стоят на скале, а к ее подножию лепятся спичечные коробки домиков простых жителей. Горы на горизонте только дополняют ощущение огромного пространства. В городе инферно, напротив, все уходит под землю – вокруг основного стержня-крепости левитируют более мелкие постройки, и все это купается в дыму и лаве. Результаты строительства тут же отражаются на том, как выглядит поселение на глобальной карте. Самое приятное, что все это трехмерное великолепие можно будет гибко настроить. «Ниже системные требования – больше игроков», – говорят разработчики.





том дизайна. Если, например, в третьей части только некроманты, по сути, серьезно отличались от остальных противников (именно потому, что владели некромантией), то ныне уникальная спецспособность будет у каждой расы. А герой сможет с ростом уровней разучивать не только заклинания, но и другие полезные умения, ранее доступные «по умолчанию». Теперь, например, не все (и не сразу) герои принимают участие в битве – за это отвечает определенная способность, которую еще нужно выучить. Очевидно, такое решение вполне оправданно и не нарушает баланса: зачем махать мечом волшебнику, если у него и так уже есть магия? С этим нововведением связаны изменения в дизайне. Поскольку новый трехмерный движок (о нем читайте во врезке) дает простор для фантазии дизайнеров, появилась возможность заменить однообразных конных аватарчиков на исследовательской карте. Герой-рыцарь по-прежнему восседает на бравом скакуне, а вот здоровенного демонического лорда далеко не каждый конь вытащит. Поэтому он ходит по карте пешком. Логично предположить и иные способы передвижения. Почему бы магу не полетать – на ковре-самолете или вообще без него? Было бы забавно, если бы герой-некромант передвигался... под землей (а почему нет?). Такое смелое дизайнерское решение не помешало бы точно знать, где находится персонаж, поскольку теперь за каждым героем, для удобства играющих по сети, в течение хода тянется след-шлейф. Вид следа зависит от расы героя и мощности его армии, так что отныне всегда можно сказать, какой противник прошел по вашим землям.

Спецспособностями щеголяют также и обычные войска. К старым, вроде умения гидр атаковать во все стороны, добавились новые. Грифоны, например, получат возможность взлетать ввысь, чтобы с самых облаков обрушиться на врагов с удвоенной силой.

Тактические карты, на которых проходят сражения, сохранили традиционную сетку, но теперь у них может варьироваться размер – это сделано для того, чтобы не утруждать маленькие армии затяжными походами друг к другу.

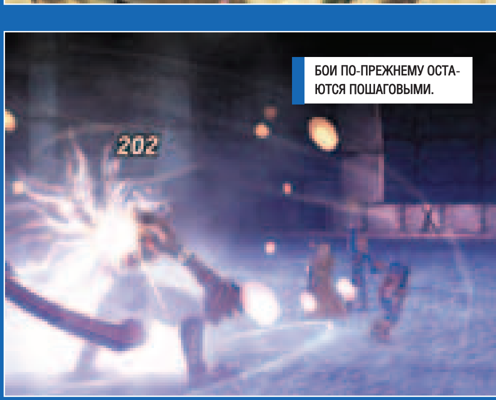
Пока все эти изменения кажутся косметическими на фоне традиционных составляющих игры – строительства и улучшения городов, исследования земель и захвата ресурсов (ну куда же без привычных мельников, платящих налоги?), а также собственно боев. Однако уже сейчас понятно, что в любом случае нас ждет качественная интересная игра. А чтобы все получилось, давайте по старому доброму обычаю поругаем разработчиков. На раз-два-три! И если вы встретите где-то критику, учтите, ругают – это, чтобы лучше вышло. ■

Альтернатива MMORPG

Разработчики ревностно охраняют «культурное наследие». И не уменьшают, а приумножают. Сохранили, например, Hot Seat. Добавили игру по Интернету и к ней альтернативный режим – на обдумывание хода в нем отводится ограниченное время. Ожидающей действий противника стороне не дадут сидеть сложа руки: обещают некоторое секретное занятие, которое реально влияет на ход всей игры. К слову, этот режим уже готов, счастливцы-разработчики уже наслаждаются им.




ВОССОЗДАННЫЙ В 3D ГОРОДОК ВЫГЛЯДИТ НЕПЛОХО — ЧЕГО НЕ СКАЖЕШЬ О ПЕРСОНАЖАХ.



БОИ ПО-ПРЕЖНЕМУ ОСТАЮТСЯ ПОШАГОВЫМИ.



КЛИНТ ИСТВУД, Я ВЫЗЫВАЮ ТЕБЯ НА ДУЭЛЬ!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@miranime.net

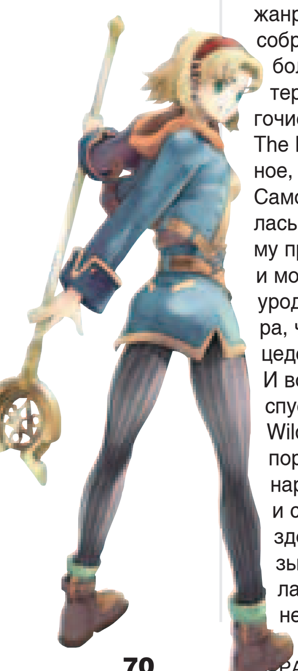
ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Agetec
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Contrail
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	10 мая 2005 (США)

ОНЛАЙН:
http://www.playstation.jp/scej/title/code_f

Wild Arms Alter Code F


ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ЗАГАДОЧНО УЛЫБАЕТСЯ: В РИМЕЙКЕ ВОКРУГ НЕГО СОБЕРЕТСЯ ЕЩЕ БОЛЬШЕ СИМПАТИЧНЫХ ДЕВЧОНОК.

Взять хорошую игру и сделать ее лучше!



За несколько месяцев до того, как Final Fantasy VII взорвала мир видеоигр и канонизировала жанр JRPG, на PlayStation появился представитель того же самого – тогда еще не очень популярного – жанра; имя ему Wild Arms. От своих собратьев он отличалась стилем, больше всего напоминавшим вестерн, обилием подземелий с многочисленными головоломками а-ля The Legend of Zelda и, самое главное, трехмерной графикой в боях. Само собой, трехмерность эта далась нелегко столь малобюджетному проекту – модельки персонажей и монстров были, мягко говоря, уродливыми, – но, тем не менее, игра, что называется, «создала прецедент».

И вот, восемь лет и два сиквела спустя после выхода оригинального Wild Arms, разработчики решили порадовать нас римейком, нареченным Alter Code F. Как того и следовало ожидать, игра здорово похорошела: качество музыки заметно возросло, добавилась озвучка. В графическом плане нельзя не отметить отлично переданный стиль, а также то, что для железа PS2 Alter Code F выглядит все-таки скромно.

Зато геймплей претерпел значительные изменения, вобрав в себя элементы из второй и третьей частей серии. Так, сохранилась система поиска, имевшая место в Wild Arms 2, а боевка во многом повторяет Wild Arms 3: исчезли привычные для RPG броня и оружие, персонажи теперь зависят только от собственных уникальных способностей. Из третьей же части была позаимствована и удобная система отмены рэндомных битв за счет специальной шкалы. Удвоилось число играбельных персонажей, вследствие чего в бою (где по-прежнему участвуют лишь трое героев) их можно тасовать, как в Final Fantasy X. Также, ввиду полного перехода в 3D, были переработаны все головоломки.

Компания Agetec выпускает Wild Arms Alter Code F на территории Америки в мае (в Японии игра вышла полтора года назад), про европейский релиз на данный момент ничего не известно. Но мы ведь, как всегда, можем надеяться... ■

Новое в старом

Над планетой Filgaia нависла угроза, и трое смелых путешественников, избранных древними Хранителями, призваны спасти свой мир от безжалостных пришельцев. Клише по-прежнему лежит в основе сценария игры, – но разработчики клятвенно обещали его переработать, добавив интриг и неожиданных сюжетных поворотов. К троим персонажам оригинала (путешественнику Rudy, принцессе Cecilia и охотнику Jack) в римейке присоединятся трое бывших NPC – механик Emma, коллега Джека Jane Maxwell и ее партнер McDunnel.





СПЕЦЭФФЕКТЫ, КОНЕЧНО, НЕ АХТИ, НО И ЗАЖМУРИВАТЬСЯ ОТ УЖАСА НЕ ПРИДЕТСЯ.

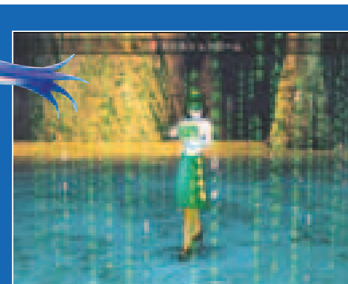


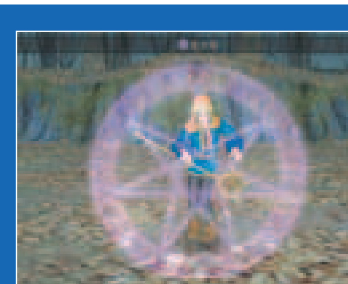
НЕЧАСТО ВСТРЕТИШЬ JRPG В ЭСТЕТИКЕ ДИКОГО ЗАПАДА.

HP, MP, FP… что дальше?

Одной из особенностей, отличавших боевую систему Wild Arms от «стандарта», была шкала FP (Force Points). Персонажи начинали бой с равным их уровню количеством FP, и каждым действием в бою зарабатывали больше очков - вплоть до так называемого Condition Green, равного 100 FP. Тратились эти очки на заклинания и прочие уникальные способности героев. В Alter Code F, однако, вводится еще и традиционная линейка MP, используемая для применения большинства способностей – а значит, в битве игрокам придется следить за тремя показателями сразу. От четвертой части ждем новой шкалы?







Восемь лет и два сиквела спустя после выхода оригинального Wild Arms, разработчики решили порадовать нас римейком, нареченным Alter Code F.

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES



■ ПЛАТФОРМА:	PS2, Xb, GC, PC, GBA
■ ЖАНР:	action
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft
■ ДАТА ВЫХОДА:	4 квартал 2005

■ ОНЛАЙН:
http://www.princeofpersiagame.com/

По мнению Джона Паркеса, директора по маркетингу, Prince of Persia: Kindred Blades обещает стать лучшей игрой серии.



Prince of Persia 3 это:

- игра за двух разных персонажей
- улучшенная и дополненная система боя
- новые возможности Песков Времени
- закрученный сюжет и впечатляющая графика

FINAL FANTASY XII

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005

ОНЛАЙН:
http://www.ff12.com

Минули все сроки, и ручеек известий о самой ожидаемой RPG незаметно иссяк. С нетерпением ждем выставки E3, где Square Enix наконец покажет, на что был потрачен последний год.





ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
ДАТА ВЫХОДА:	31 декабря 2005 (Япония)

ОНЛАЙН:
http://www.capcom.co.jp

Имя нового героя пока содержится в тайне. Зато он блондин и любит разноцветные мечи. Но на этом сюрпризы не заканчиваются – разработчики отдают контроль над камерой в руки игроку! Ждем с нетерпением.





NEED FOR SPEED MOST WANTED



ПЛАТФОРМА:	Xb 360, PS2, Xb, GC, PC, DS, PSP
ЖАНР:	racing
РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.electronicarts.co.uk

Будущее начинается уже сегодня. Эксклюзивные скриншоты из версии для Xbox 360 – к вашему удовольствию!



Need For Speed Most Wanted это:

- блестящие машинки
- передовая графика
- умопомрачительная скорость
- стратежные «кошки-мышки» с полицией

X3: REUNION

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Economic Simulation
РАЗРАБОТЧИК:	Egosoft
ДАТА ВЫХОДА:	30 сентября 2005

ОНЛАЙН:
http://www.egosoft.com

Формально являясь сиквелом, X3: Reunion существенно меняет игровые устои серии. В частности, обещана более подробная экономическая модель и доработанная система Artifical Life.





SIMS 2

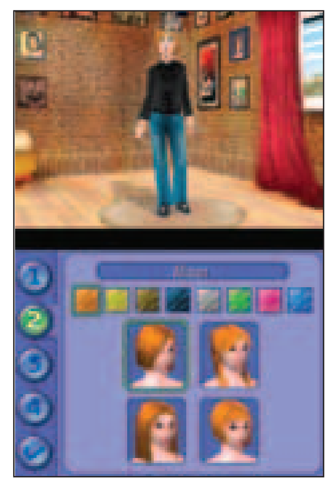
ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	lifesim
РАЗРАБОТЧИК:	Griptonite Games, Maxis
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005

ОНЛАЙН:
http://www.thesims2.com

The Sims 2 выйдут для всех консолей, но только Nintendo DS позволит творить судьбы тычками пальцев. Трехмерная графика уступает версиям для домашних консолей и PSP, но подумайте о приверженцах GBA – у них и вовсе 2D.
Никаких серьезных нововведений мы не ждем – новая прическа, немного косметики, облегающее платье... «Дорогой, еще пару минут!»



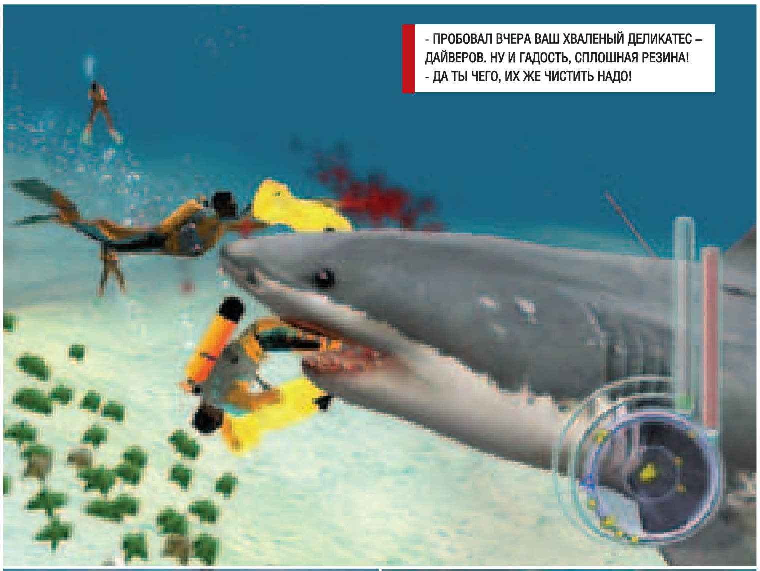




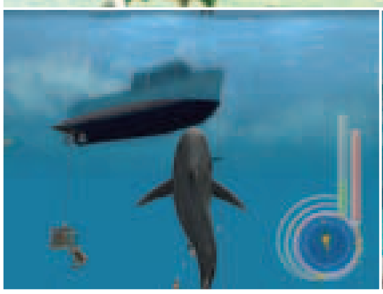
На этот раз нам предлагают совершенно иной взгляд на события. Мы посмотрим на купающихся в океане людей глазами обезумевшей белой акулы, жаждущей свежей человечинки.

JAWS UNLEASHED

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Majesco
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Appaloosa Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	16 августа 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.majescoentertainment.com/catalog/works/jaws.php



- ПРОБОВАЛ ВЧЕРА ВАШ ХВАЛЕНЫЙ ДЕЛИКАТЕС – ДАЙВЕРОВ. НУ И ГАДОСТЬ, СПЛОШНАЯ РЕЗИНА!
- ДА ТЫ ЧЕГО, ИХ ЖЕ ЧИСТИТЬ НАДО!





Спустя почти двадцать лет история про «Челюсти» возвращается в игровую индустрию. Но на этот раз нам предлагают совершенно иной взгляд на события. Мы посмотрим на купающихся в океане людей глазами обезумевшей белой акулы, жаждущей свежей человечинки. За разработку проекта взялись подводники с многолетним стажем – Appaloosa Interactive, известные геймерам по хитовой серии игр Ecco the Dolphin.

После событий, произошедших в фильме, прошло тридцать лет. Экономика острова Эмити бурно развивается, истории финансового успеха привлекают все больше и больше переселенцев, которые, в свою очередь, привлекают акулу-людоеда. Особенно по вкусу ей (то бишь вам) пришелся сын главы корпорации Environplus. Его отец хочет отомстить кровожадной рыбине и нанимает известного охотника на акул Круза Руддока. Однако у него есть конкурент – Майкл Броди, биолог, стремящийся заполучить животное для своих опытов. Но и без них врагов будет предостаточно – от боевых катеров до китов-убийц (в зависимости от локации). Вам предстоит сражаться под водой, на суше и даже в воздухе, используя разные виды атак, а также способность отслеживать жертвы с помощью Shark Vision. Помимо выполнения миссий, вы сможете исследовать водные пространства и «попробовать на вкус» огромное количество предметов. Которые, как обещают разработчики, будут разлетаться на десятки мелких кусочков под давлением знаменитых челюстей. ■

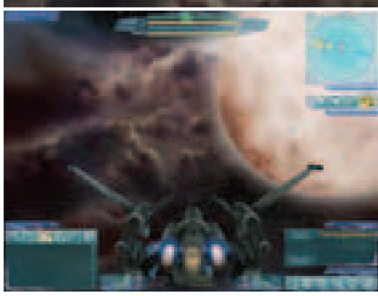
Mushroom Cat mushroomcat@gameland.ru

ЗАВТРА ВОЙНА

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	space sim
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	CrioLand
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года
ОНЛАЙН:	http://games.1c.ru/zavtra_voina



НАДЕЕМСЯ, ЧТО В ИГРЕ, КАК И В КНИГЕ, БУДЕТ ЧЕТКО ПРОРАБОТАНА СИСТЕМА ВЕДЕНИЯ БОЕВ В ОТКРЫТОМ КОСМОСЕ.





Кажется, наши издатели и разработчики, вслед за отечественными кинокомпаниями, обратили взор на российскую фантастику. Burut и «Акелла» куют RPG «Трудно быть богом» по мотивам одноименного произведения братьев Стругацких, CrioLand и «1С» корпят над космическим симулятором «Завтра война», основанном на трилогии Александра Зорича. Проект разрабатывается при непосредственном участии автора и максимально точно воссоздает сюжет книги.

Для тех, кто не в теме, предлагаю краткий экскурс в историю России 27-го века. Вместе с Андреем Румянцевым, курсантом Северной Военно-Космической Академии, нам предстоит пережить описываемые в произведении события: битву за Наотар, войну с Конкордией… В качестве технологической основы выступает уникальный игровой движок, генерирующий новые планеты в реальном режиме времени. Нас ожидают бои в открытом космосе, служба в военно-космическом флоте Российской Директории, естественно, разборки с пиратами. Все это, как обещают авторы проекта, перекочует со страниц книги в игру. Правда, пока неизвестно, будет ли «Завтра война» чистой воды космическим симулятором или в ней отразятся и небоевые элементы сюжета – информации по проекту не так уж и много. С другой стороны, все моменты, способные заинтересовать игроков, изложены на страницах книги. Так рекомендуем поспешить в ближайший книжный магазин. Хороший геймер – начитанный геймер! ■

Mushroom Cat mushroomcat@gameland.ru

Hello Kitty Roller Rescue



Страшная угроза нависла над Санриотауном, и вот крошка Кити (которая весит, как известно, ровно столько же, сколько и три яблока) встает на коньки и отправляется на смертный бой с Легионами Зла. Два десятка кавайных персонажей от Sanrio и полное 3D.

Boktai 3: Shin Bokura no Taiyou



Через два месяца солнцелюбивые японские геймеры вернутся в карманный мир Boktai. Стрелять из солнечного пистолета, размахивать саблей верхом на мотоцикле и устраивать коллективные заезды посредством link-кабеля доведется и нам, но значительно позже.

ATELIER IRIS: ETERNAL MANA

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nippon Ichi (США)
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Gust
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	24 мая 2005 (США)
ОНЛАЙН:	http://www.nisamerica.com/games/a6



ОЧЕРЕДНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ В КОМАНДЕ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ КАК ТИПОМ АТАКИ, ТАК И СКОРОСТЬЮ САМИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.





Западным геймерам достаются сливки популярной в Японии игровой серии. Ведь в отличие от предшественниц – симуляторов ведения бизнеса (мало добыть философский камень, важно его выгодно продать!), Atelier Iris: Eternal Mana – самая настоящая RPG. Хоть Nippon Ichi и пытается рекламировать ее под лейблом strategy/RPG, но бои здесь больше похожи на пораундовые схватки Shin Megami Tensei: Nocturne, чем на «ожившие шахматы».

А экшн-упражнения в прыжках и разбивании препятствий во время марш-бросков из пункта А в пункт Б и вовсе вызывают ностальгию по Valkyrie Profile. Но основной акцент – по-прежнему на тайнах алхимического мастерства. «Химичить» придется много и со вкусом. Местные магазины работают, как аптеки – ассортимент предлагается обновлять, производя новые предметы по готовым рецептам или же экспериментируя на свой страх и риск. Расходный материал для опытов собирается во время полевых вылазок. Кроме того, юному алхимику будут содействовать духи Маны, которые умеют синтезировать необходимое снаряжение из элементальных экстрактов. И, наконец, апгрейд оружия также производится в импровизированной лаборатории.

Персонажи, к счастью, двумерны только визуально. Сюжетные вставки между боями помогают раскрыть характеры всех героев и вдохновить игрока на новые подвиги. Одним словом, многообещающая RPG в духе «старой школы» с алхимическим уклоном. ■

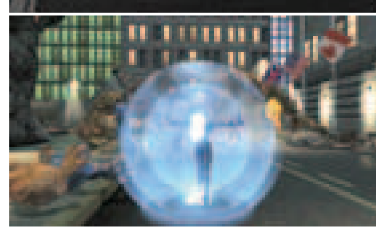
Наталья Одинцова serizawa@mail.ru

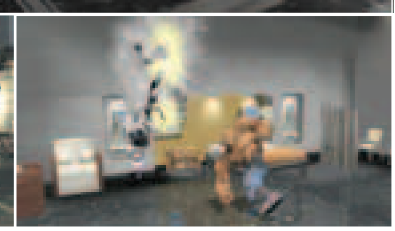
FANTASTIC FOUR

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance
ЖАНР:	action/platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Seven Studios (консоли), Beenox Studios (PC)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	3 квартал 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.activision.com



MR. FANTASTIC УМЕЕТ МНОГОЕ... НАПРИМЕР, КРУШИТЬ ВРАГОВ. ВООБЩЕ-ТО ЭТО ЕДВА ЛИ НЕ ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧТО ОН УМЕЕТ...





Людям нравятся фильмы про супергероев. Едва о них заходит речь, психологи начинают что-то бормотать про нереализованные фантазии, фэны комиксов лезут на пыльную полку, а киноманы вспоминают, как от замечательного «Супермена» голливудские студии дошли по наклонной до «Блэйд: Троица». Время старых киноспасителей человечества постепенно подходит к концу; на смену им спешат новички – Hellboy, Hellblazer, X-Men. И Fantastic Four от 20th Century Fox.

Activision, собаку съевшая на выпуске игр по комикс-лицензии, быстро варганит в своих цехах продукт, приуроченный к американской премьере одноименного фильма (8 июля), ничуть не смущаясь, что Fantastic Four здорово напоминает The Incredibles – та, кстати, тоже была выпущена «под фильм» и продалась весьма неплохо. «Фантастическая четверка» (а фильм в российском прокате будет называться именно так; премьера 14 июля) хвастает тем же, чем в свое время виляла и «Суперсемейка»: сверхспособностями персонажей.

Mr. Fantastic обладает невероятно эластичным телом, которое изящно тянется и позволяет застигать врага врасплох на дальних и средних дистанциях. А его повышенная мозговая активность предоставляет играющему возможность взламывать компьютеры, лечить персонажей и совершать множество других добрых поступков. Invisible Girl умеет становиться невидимой, именно ей разработчики доверили stealth-миссии. Human Torch разбрасывается файерболами и поджигает все, что способно гореть или хотя бы плавиться. Thing может разломать все что угодно, вплоть до неугодной вам стены, – его роль зовется «разрушитель». Вот такие бравые ребята.

Activision обещает и мультиплеер: уникальный сюжет в режиме кооперативного прохождения и схватку друг с другом на специальных аренах. В общем, если Fantastic Four получится не хуже The Incredibles, мы будем только рады. ■

Алексей «Vercetty» Руссол vercetty@playmasters.ru

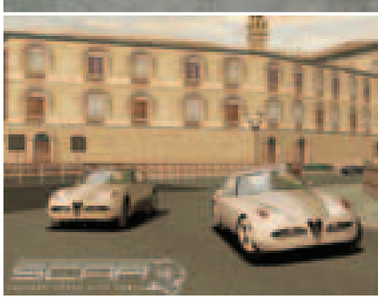
Чем более матерым паханом вы становитесь, тем больше народа тянется к вам в банду. Набрав, таким образом, бойцов, вы сможете начать войны за передел сфер влияния в городе.

S.C.A.R. – SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Black Bean Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Milestone
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года (Европа)
ОНЛАЙН:	http://www.blackbeangames.com



ИГРА НАПОМНИТ НАМ, ЧТО ИТАЛИЯ – ЭТО НЕ ТОЛЬКО ПИЦЦА И МАКАРОНЫ, НО ЕЩЕ И ШИКАРНЫЕ МАШИНЫ.





Итальянскую Alfa Romeo невозможно «водить». Ею надо жить. Эти автомобили – не средство передвижения, а воплощение мечты водителя. Вскоре у всех поклонников автосимов появится возможность почувствовать себя «в седле» любимой модели Alfa Romeo. Жаль, что к игре не прилагается удобное кресло и обитый кожей руль. Зато все ощущения сидящего за ним счастливчика разработчики обещают передать во всех подробностях.

Бесспорной новинкой геймплея станет необходимость совершенствовать не столько машину, сколько способности водителя. К ним относятся скорость реакции, устойчивость к стрессам, переживаемым во время гонки, и координация движений. Пока не очень понятно, как эти параметры повлияют на геймплей. Из игры, судя по всему, решили сделать чистой воды аркаду – нам будут доступны девять навыков, влияющих на управление машиной, «регенерацию» водителя и даже на поведение противников. Интересно, что, кроме стандартных способностей, будут реализованы разного рода спецприемы. Один из них – Tiger Effect, позволяющий совершать перемещения во времени.

Заезды будут проходить как на кольцевых треках, так и на улицах Италии. Среди локаций нам обещаны Тосканийские холмы, улицы Флоренции и Милана и Неаполитанская Ривьера. Пролетающие мимо ландшафты идеально дополнят ремиксы на произведения легендарного итальянского композитора Эннио Морриконе. ■

Mushroom Cat mushroomcat@gameland.ru

БРАТКИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	tactics / life sim
зарубежный ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Game Factory Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	VZ.lab
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	июнь 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.gamefactoryinteractive.com



БОЛЬШОЕ ВНИМАНИЕ В ИГРЕ УДЕЛЯЕТСЯ РАЗБОРКАМ. ДУМАЮ, НЕ НУЖНО ОБЪЯСНЯТЬ ПОЧЕМУ.





«Владимирский централ – ветер северный...» Благодаря фильмам и сериалам на ТВ реальные пацаны уже давно обзавелись миллионами поклонников. Теперь они ищут дорогу и в игроиндустрию. Очень скоро на свет появится проект с говорящим названием «Братки». Причем не экшн, как можно предположить, а тактика. Игра повествует об идеализированной жизни нашего криминала. События разворачиваются в начале 90-х в одном из российских городов...

В шкуре криминального авторитета вам придется нелегко, особенно поначалу. Ведь вы начнете путь к званию «вора в законе» с самой низкой ступени воровской иерархии. Рэкет, шантаж, заказные убийства и классический гоп-стоп – вот чем придется заниматься в первое время. Даже не вздумайте возражать, если вас «деликатно» попросят сдать большую часть награбленного в общак. Ничего не попишешь – пока вы слабы, нужно делиться. Бандит – он, как картошка: если весной не посадили, то осенью обязательно съедят. Конкурирующие банды и милиция житья стопудово не дадут. И если первых можно задавить, то с другими лучше все-таки сотрудничать. В общем, все как в реальной жизни.

Чем более матерым паханом вы становитесь, тем больше народа тянется к вам в банду. Набрав, таким образом, бойцов, вы сможете начать войны за передел сфер влияния в городе. Расклад понятен? Тогда ждем релиз! ■

Restless restless@yandex.ru


Ты знаешь, что случилось.
Мор
УТОПИЯ
Ice-Pick Lodge
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука

Лара возвращается! Годы ничуть не испортили ее волшебной внешности. Бюст подрос до очередного размера, а личико приобрело еще более привлекательные, ухоженные черты.

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube, PlayStation Portable
ЖАНР:	fighting
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	EA Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	зима 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.eagames.com



СМОГУТ ЛИ САЛАГИ ОТ EA ВЫСТОЯТЬ ПРОТИВ МАРВЭЛОВСКИХ ДЕДОВ?





У компании Electronic Arts губа не дура. Увидев, насколько популярными стали фильмы и игры про людей Икс, они создали свою собственную бригаду супергероев. В первом же проекте – файтинге Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects – они сведут их с персонажами студии Marvel. Судя по тому, что к созданию персонажей привлечены такие мэтры, как художники Джей Ли и Пол Кэйтлинг, силы будут равными.

В Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects больше дюжины бойцов и полностью интерактивные локации. У каждого персонажа будет уникальная тактика ведения боя, соответствующая его характеру и способностям. Дэн Аюб, продюсер на студии EA Canada, утверждает, что для Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects была разработана обновленная боевая система, благодаря которой игрок сможет почувствовать себя истинным супергероем, выполняя разнообразные спецприемы при достаточно простом управлении. Кстати, в мае этого года в Европе и США начнет выходить мини-серия комиксов Marvel Nemesis: The Imperfects. В ней будут задействованы популярнейшие супергерои Marvel Comics: Человек-паук, Росомаха и Электра. Вместе они будут сражаться против сумасшедшего ученого Найлза Ван Рикеля, персонажа компании EA Games. Комикс будет выходить вплоть до релиза игры, каждый месяц представляя читателям нового героя файтинга. Съели, зубоскалы, говорившие, что у EA нет ни одного фирменного персонажа? ■

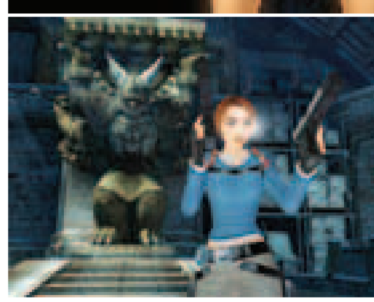
Mushroom Cat mushroomcat@gameland.ru

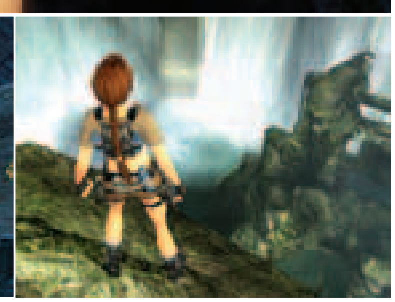
LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Crystal Dynamics
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	1 ноября 2005
ОНЛАЙН:	http://www.tombraider.com



ТЕКСТУРЫ ВЫСОКОГО РАЗРЕШЕНИЯ, ЛИЦЕВАЯ АНИМАЦИЯ, ПОДВИЖНЫЕ ГЛАЗА – ВОТ ДАЛЕКО НЕ ПОЛНЫЙ СПИСОК ГРАФИЧЕСКИХ НАВОРОТОВ НОВИНКИ.





Лара, Ларочка, Лариска... Сколько лет-то прошло. Два года со времени последнего появления в Tomb Raider: Angel of Darkness и целых девять лет с триумфального дебюта в Tomb Raider, единственной действительно шедевральной игре серии, по мнению многочисленных фанатов.

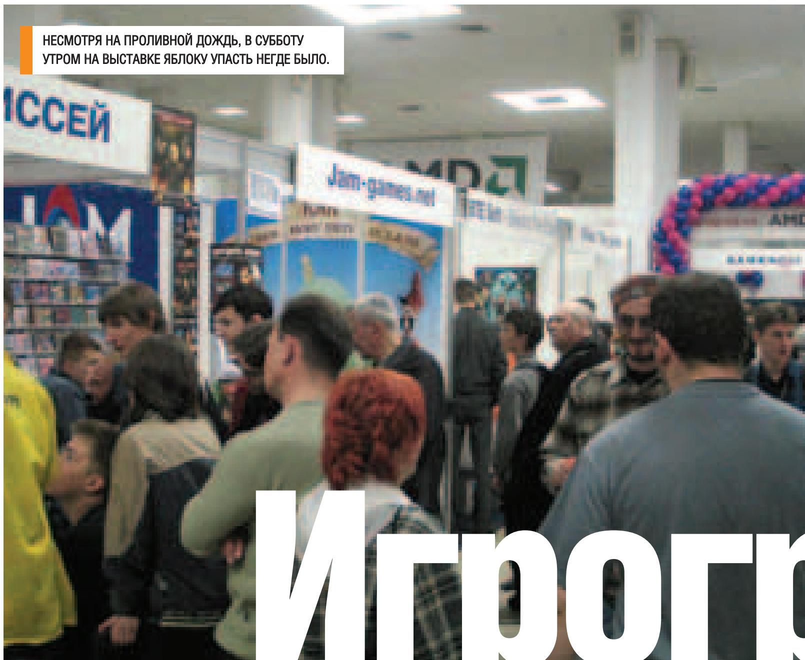
Мы уж было похоронили твой славный лик и гордый стан, но Eidos преподнесла приятный сюрприз. Лара возвращается! Годы ничуть не испортили ее волшебной красоты. Напротив, бюст подрос до очередного размера, а личико приобрело еще более привлекательные, ухоженные черты. Но не стоит обманываться. За ангельской внешностью скрывается все тот же нордический нрав, подкрепленный набором разрушительных «игрушек». В арсенале мисс Крофт появятся осколочные гранаты, а комплект полезных гаджетов пополнят бинокль, фонарик, средства связи и модная ныне «пушка-таскалка» на магнитной основе. Практически сгубившая сериал Core Design утратила доверие издателя. Студия потеряла золотые горы мисс Крофт, и судьба прекрасной героини перешла в ведение Crystal Dynamics. Впрочем, перешла она вместе с Тоби Гардом (Toby Gard), «папой» Лариски, который занял в коллективе должность главного дизайнера персонажей. Сама Crystal Dynamics тоже, как говорится, не под забором себя нашла. Успех таких проектов, как Gex и Legacy of Kain, вселяет уверенность в благополучном возвращении великого археолога, профессиональной альпинистки, гимнастки и просто потрясающей женщины Лары Крофт. ■

Алексей «Vercetty» Руссол vercetty@playmasters.ru



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие дизайнер серии Jagged Alliance Шон Линг
БРИГАДА Е5
Новый Альянс
WWW.E5BRIGADE.RU
Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей>>
Более 30 уровней: городские кварталы, открытая местность, военные базы>>
Оригинальная система организации действий, режим "Умной паузы">>
Более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие>>
Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию>>
APEIRON

Игроград’2005



НЕСМОТРЯ НА ПРОЛИВНОЙ ДОЖДЬ, В СУББОТУ УТРОМ НА ВЫСТАВКЕ ЯБЛОКУ УПАСТЬ НЕГДЕ БЫЛО.



КОНКУРСЫ ШЛИ ОДНОВРЕМЕННО В РАЗНЫХ КОНЦАХ ВЫСТАВКИ И НЕ ЗАТИХАЛИ НИ НА МИНУТУ.



ЛУЧШИХ РАЗРАБОТЧИКОВ НА «ИГРОГРАДЕ» НАГРАЖДАЛИ ПРИЗАМИ, А ХУДШИХ...



НА НАШЕМ СТЕНДЕ ДЕМОНСТРИРОВАЛИ НОВЫЙ РОЛИК «НОЧНОГО ДОЗОРА» И... СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО.

С 14 по 17 апреля в Киеве прошел третий международный фестиваль «Игроград» – второе по значимости событие (после КРИ, конечно) на постсоветском пространстве. Десятки новых проектов, сотни разработчиков и журналистов, а также тысячи посетителей всех мастей – ей богу, никогда раньше не разговаривал об играх с сантехниками (разговаривали-разговаривали, на прошлом Игрограде – *Прим. ред.*)... От прочих выставок и конференций мероприятие отличало не только засилье украинских проектов, но и царящие повсюду дружелюбие и общение «без галстуков». Судите сами – свободный вход, бесчисленные конкурсы вместо семинаров, а на улице, само собой, по-настоящему летнее солнце, которого в Москве в то время не было.

Поэтому не удивляет и обилие внимания со стороны прессы – на мелькающих кругом бейджиках можно было увидеть логотипы многих игровых и неигровых изданий. Украину же традиционно представлял «Мой компьютер» – организатор всего этого компьютерного безумства. Издательский дом game(land), естественно, не остался в стороне – привезенные нами журналы пользовались завидной популярностью, а каждый прохожий считал своим долгом поинтересоваться, как поживает «Сталкер». Еще бы, к соседнему стенду GSC Gameworld приходилось прорываться с боем. Их турниры для геймеров и журналистов привлекали огромное количество участников и посетителей фестиваля. Лучшему из них посчастливилось уйти с фестиваля с новеньким компьютером под

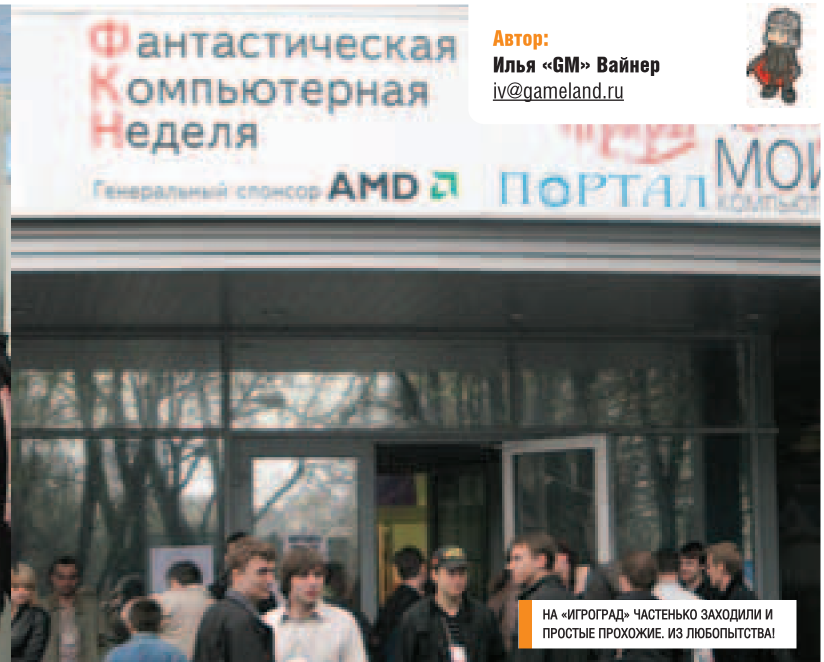


НЕКОТОРЫЕ ДАЖЕ ЗАПИСЫВАЛИСЬ ЗА ТРИ ДНЯ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ЗАВЕТНЫЙ НОМЕР ЖУРНАЛА

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



СКОПЛЕНИЯ ЖУРНАЛИСТОВ РАЗРАБОТЧИКИ РАССЕИВАЛИ КАРТЕЧНЫМИ ЗАЛПАМИ ИЗ ПУШКИ – НЕ ЗРЯ ЖЕ ТАЩИЛИ С СОБОЙ ТАКУЮ ТЯЖЕСТЬ...



НА «ИГРОГРАД» ЧАСТЕНЬКО ЗАХОДИЛИ И ПРОСТЫЕ ПРОХОЖИЕ. ИЗ ЛЮБОПЫТСТВА!



ИГОРЬ КАРЕВ ИЗ ACTION FORMS ЯВНО ДОВОЛЕН – «ВИВИСЕКТОР» НЕ ОБОШЛА ОЧЕРЕДНАЯ НАГРАДА.

мышкой. А вот о дате выхода долгожданной игры создатели так ничего и не сказали.

Прочие «зубры» игровой индустрии явно решили отдохнуть от КРИ. «Руссобит-М» завлекал окружающих колумбийским колоритом «Xenus: Точка кипения», а «Новый Диск» ограничился демонстрацией шикарного ролика «Ночного Дозора». Компания Game Factory Interactive подготовилась серьезнее, но со стратегией «Комбат» все уже были хоть чуть-чуть да знакомы, а Jagged Alliance 3D чересчур смахивал на Fallout: Tactics – сложилось впечатление, что разработчики сосредоточились на движке в ущерб, например, ролевой части (впрочем, это не окончательный вердикт). А фирма «1С» и вовсе, разложив сотню дисков по полкам, принялась тешить посетителей забавными конкурсами и, хм, эротическими танцами. Словом, издатели решили гулять с размахом. Да и чего там, ведь свежей крови на фестивале хватало и без того.

Да, на третьем «Игрограде» была открыта дорога молодым... Причем во всех смыслах этого слова – обилие детских проектов стало для многих откровением. Правда, серия «Простоквашино» и «Алиса: Следуй за белым кроликом» интересовали в основном гостей постарше. Последняя из них, кстати, отхватила приз за лучший дебют на фестивале. Браво!

Настоящим событием, как обычно, был приезд ребят из Crazy House, захвативших с собой сверх-мясной сетевой шутер Kill Deal и смирительную рубашку для особо пытливых журналистов. Донельзя простой геймплей оказался настолько же затягивающим – выкрики игроков и кубометры разорванной плоти на эк-



БЫВАЛЫЙ ВОЯКА SEM4 С ЛЕГКОСТЬЮ ПРОШЕЛ В ФИНАЛ ТУРНИРА ДЛЯ ЖУРНАЛИСТОВ. ЖАЛЬ, ЭТИМ НАШИ ДОСТИЖЕНИЯ И ОГРАНИЧИЛИСЬ.

Два в одном

Следуя традиции, под крышей Торгово-промышленной палаты прошел не только фестиваль компьютерных игр, но и Международная Ассамблея «Портал» со своими номинациями, интересными докладами и работами. В качестве одного из гостей был замечен Сергей Лукьяненко, заглянувший и на наш стенд. Ведь ролик «Ночного Дозора» крутили именно у нас. Ощутить взаимосвязь обоих мероприятий можно было на закрытом форуме разработчиков, прошедшем на третий день фестиваля.



МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ ЗАЩИТЫ РЫЦАРСТВА НА «ИГРОГРАДЕ» – ЭТО ВАМ НЕ SOUL CALIBUR II.


РАЗРАБОТЧИКИ MU-ECLIPSE ЯВНО ПРИТОМИЛИСЬ РАССКАЗЫВАТЬ ОБ УКРАИНСКИХ ОНЛАЙН-ИГРАХ…



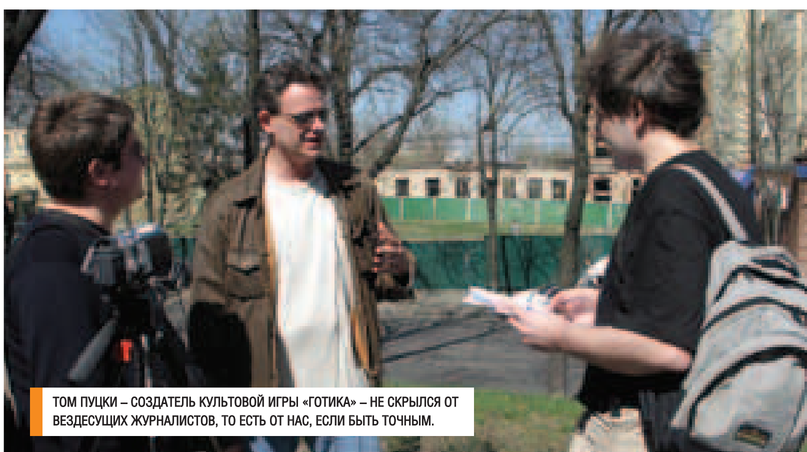
ОТ САНИТАРОВ CRAZY HOUSE ЕЩЕ НИКТО БЕЗ «УКОЛЬЧИКА» НЕ УХОДИЛ.

ране мониторов привлекали внимание к стенду. А вот компания DVS скромненько обосновалась в маленьком закутке. И правильно, они и так знали, что без еще одной награды за «Восхождение на трон» не останутся. Пошаговая фэнтезийная стратегия с умопомрачительной графикой и абсолютной свободой действий была признана лучшим проектом на выставке.

В этом году «Игроград» показал нам все, на что способна украинская игровая индустрия. И это впечатляет. Приятно видеть столько молодых студий, изобилующих интересными идеями. К сожалению, все хорошее быстро заканчивается, и нам пришлось возвращаться в Москву. Но они-то останутся. И на следующем фестивале поразят еще больше… Разве может быть иначе? ■

Ударники игростроя

Лучшая игра – «Восхождение на трон» (DVS Group)
Лучший дебют – «Алиса: Следуй за белым кроликом» (AeroHills)
Лучший нестандартный проект – «Диктатор» («13 Рентген»)
Лучшие инновации на Игрограде'2005 – студия «13 Рентген»
Лучшая онлайновая игра – Time Zero (www.timezero.ru)
Приз зрительских симпатий – «Вивисектор: Зверь внутри» (Action Forms)
Приз от компании Plus за самое оригинальное оформление стенда – компания Crazy House


ТОМ ПУЦКИ – СОЗДАТЕЛЬ КУЛЬТОВОЙ ИГРЫ «ГОТИКА» – НЕ СКРЫЛСЯ ОТ ВЕЗДЕСУЩИХ ЖУРНАЛИСТОВ, ТО ЕСТЬ ОТ НАС, ЕСЛИ БЫТЬ ТОЧНЫМ.



ОДИН ИЗ РАЗРАБОТЧИКОВ «АЛИСЫ» РАССКАЗЫВАЕТ О БУДУЩЕМ ИГРЫ. И СУДЯ ПО ПОЛУЧЕННОМУ ПРИЗУ, ОНО У НЕЕ БОЛЬШОЕ!

Украина на проводе

Настоящей неожиданностью стало множество онлайн-проектов. Каждый из них отличался абсолютной оригинальностью и вызывал неподдельный интерес. Космическая одиссея Star Master выделялась зрелищными боями на космических кораблях. Загадочный MU-Eclipse завлекал необычной графикой и отборным экшном, покрытым толстым-толстым слоем RPG – еще один «потомок» Diablo, не иначе. А вот Time Zone был безоговорочно признан лучшим в своем жанре. Наши поздравления его создателям – сделать полноценную многопользовательскую RPG на технологии Flash под силу далеко не каждому… Кстати, о многих проектах мы еще не раз услышим, причем совсем скоро. На днях, например, должен открыться российский сервер Mu-Eclipse.





ЕЩЕ НЕ МИНУЛ ТРЕТИЙ ДЕНЬ ВЫСТАВКИ, А АЛЕКСАНДР ИЩЕНКО («ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН») УЖЕ ТОЧНО ЗНАЕТ, ЧТО ПОБЕДИЛ.


PROJECT:
SNOWBLIND
snow-blind´ (snó blind´) — (досл. «поражение снежной слепотой») — военный термин, означающий полное отключение всех электрических подсистем в результате сильного электромагнитного импульса.
Первый великий шутер года
ign.com
Гонконг. 2065 год. Модификация тела. Смерть.
eidos
CRYSTAL DYNAMICS
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Project: Snowblind © 2005 Eidos. Разработчик Crystal Dynamics, Inc. Eidos, издание. Все права защищены. Название и логотип Project: Snowblind, название и логотип Eidos, название и логотип Crystal Dynamics являются товарными знаками Eidos Group of Companies. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103003 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

СЛОВО КОМАНДЫ

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот, что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уик-эндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть даже обласкан геймерами. Если же конкуренция высока, ярлыка «посредственно», скорее всего, не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Однако отношение к ней зачастую очень разное. Разработчики либо неожиданно сотворили чудо при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки в целом довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было проанонсировано, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

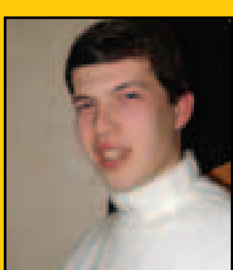
10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно и без предательских оговорок «а вот если бы...».

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Прямая речь

Александр «Че Гевара» Хруцкий



КОМПАНИЯ:
Deep Shadows

ДОЛЖНОСТЬ:
Сценарист

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
В тылу врага

ХОББИ:
Историческая реконструкция

Создание NPC – процесс непростой. Особенно если придумываешь персонажей ярких, запоминающихся. Мне всегда было интересно, почему сотни героев не оставляют никакого следа в памяти, а Халида с Джахейрой или Сулика я помню до сих пор. Ответ лежит на поверхности – игрока «цепляют» только живые НПС. Именно живые, а не чурбанчики, ограничивающиеся парой стандартных фраз и выдачей квестов.

Казалось бы, ничего сложного. Однако на практике сталкиваешься с техническими сложностями – не всегда есть настроение и время наделить жизнью кусок полигонов. Особенно, когда ты вынужден выдавать на-гора пять, а то и все десять NPC в день. Признаюсь вам, я в этой ситуации жульничаю. Многих персонажей проще взять, чем придумать. Не с книжной полки, ибо это будет плагиатом, а из реальной жизни. Среди моих знакомых, конечно, нет эльфийских принцесс, рыцарей-джедаев и апологетов мирового зла. Над такими NPC придется поломать голову, если хочешь избежать штампов. Однако хватает тех, с кого можно было бы срисовать гнома, пропивающего в кабаке последний золотой, разбойника, промышляющего на большой дороге, или безумного программиста, ни видящего в своей жизни ничего, кроме строчек кода на мониторе. Час общения – и персонаж готов!

Нужен диалог главгероя и ифрита, не пускающего его в Золотые Пещеры? Поговорите с вахтером на проходной завода «Кристалл». Фразы человека, следящего за коновязью рыцарских скакунов? Скажите парковщику: «Я здесь живу, поэтому за то, что моя машина простояла тут четверо суток, я платить не буду!». Никак не можете придумать возглас, с которого начинается кабацкая драка? Зайдите в кафе «Ватра» и... впрочем, это может быть чревато. Не надо увлекаться!

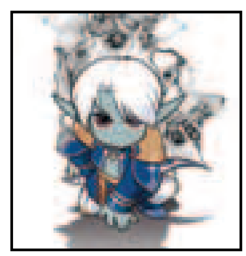
Конечно, кто-то может возразить, что не так и много в нашей жизни колоритных людей. Что все кругом скучны и серы... Бросьте! Та самая заветная, яркая черточка есть у каждого. Надо только уметь ее видеть!

ЦИТАТА:

Нужен диалог главгероя и ифрита, не пускающего его в Золотые Пещеры? Поговорите с вахтером на проходной завода «Кристалл»...

M.V.Разумкин

razum@gameland.ru



СТАТУС:
Главред

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Lineage II
- Unreal Championship 2

После пребывания на темной стороне начинаешь замечать новые вещи. Недавно обратил внимание на повальное увлечение разработчиков теневыми версиями героев. Темная Самус из Metroid Prime 2, shadow-Линк из Four Swords, затем последовал анонс Shadow the Hedgehog и вот теперь темный Принц. Куда катится мир?

МЫ – ЭТО ВОТ

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



<None>СТАТУС:
Аркадный плясун

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Dance Dance Revolution
- Metal Slug 5

Дорогие читатели пишут, что «эта оранжевая штука» у меня клевая. Так вот, оранжевую штуку зовут Дайдайро, и она – мэскот «Бемафии», сообщества людей, обожающих плясать на танцевальных автоматах. В прошлом году Дайдайро ездила в Великое Танцевальное Путешествие и видела крупнейшую аркаду города Краснодара. Говорит, ей понравилось.

Наш Хит-Парад

PC

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ
1	EverQuest II
2	Massive Assault: Расцвет Лиги
3	LEGO Star Wars
4	World of Warcraft
5	Freedom Force vs. the Third Reich
6	TrackMania Sunrise
7	Brothers in Arms: Road to Hill 30
8	Готика II: Ночь Ворона
9	Silent Hunter III
10	Казаки II: Наполеоновские войны

КОНСОЛИ

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ПЛАТФОРМА
1	Devil May Cry 3: Dante's Awakening	PS2
2	Jade Empire	Xbox
3	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2
4	God of War	PS2
5	Gran Turismo 4	PS2
6	Resident Evil 4	GC
7	Prince of Persia: Warrior Within	PS2, GC, Xbox
8	Grand Theft Auto: San Andreas	PS2
9	TimeSplitters: Future Perfect	PS2, GC, Xbox
10	Kessen III	PS2

GAMEPOST

СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ МАГАЗИН E-SHOP.RU ЗА ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ

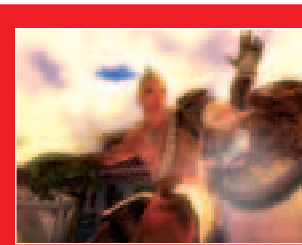
ИГРА НОМЕРА

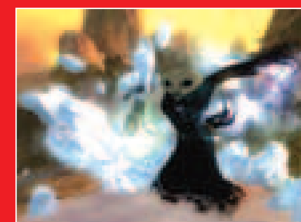


Jade Empire стр. 106

стр. 106

Команда BioWare в очередной раз удивила игровую индустрию, отказавшись от создания сиквелов проверенной классики и представив общественности совершенно новый проект в уникальной вселенной. И он исключительно хорош.



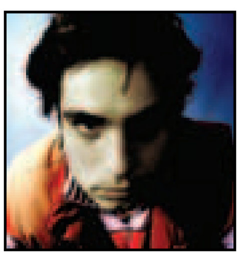


- **ГРАФИКА:** Модели персонажей, природа, магия – все это выглядит невероятно детализованным, благодаря замечательной работе художников игра просто оживает на глазах.
- **ГЕЙМПЛЕЙ:** Разработчики представили новую систему боя, которая понравится и новичкам, и настоящим профи.
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:** Игра достойна имени создателей Star Wars: KOTOR и Baldur's Gate.

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Алик
alik@gameland.ru

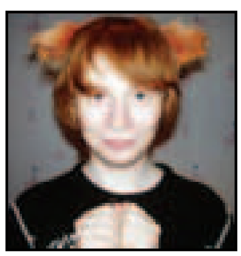


СТАТУС: Арт-Дир

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- LittreBall

Статистов, исполняющих роли «жмурика», готовили с раннего утра. Раздевали, мазали специальным раствором, чтобы кожа казалась синюшной, и на улицу покурить не отпускали. Может, от спертости воздуха, а может, от натуральности сцены пыток одному статисту внезапно стало плохо…

Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС: Гроза мышей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Tekken 5
- Xenosaga Episode II

Украл уши у Mushroom Cat. И еще хвост. Через час после сдачи номера уезжаю в Воронеж на всероссийский слет анимешников продвигать в их массы видеоигры. Там будет бегать злой Купер, фотографировать меня и кричать: «Врен, это будет в следующем номере!» А еще на E3 2005 я смогу поиграть в Soul Calibur III раньше всех. Круто!

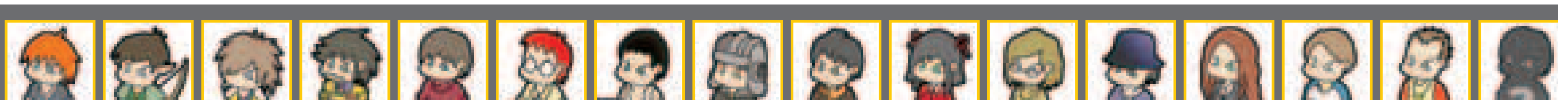
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru



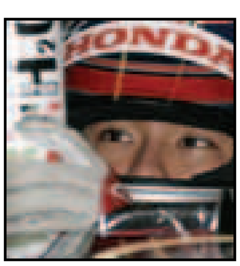
СТАТУС: Я сплю...

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- EverQuest II
- Massive Assault Network

Все куда-то сваливают на майские праздники, а я остаюсь работать. Видимо, поэтому авторы решили преподнести мне массу «подарков» в последние апрельские денечки. Даже не знал – то ли плакать, то ли смеяться над некоторыми текстами. Может, имеет смысл открыть новую рубрику с фирменными авторскими перлами?



Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

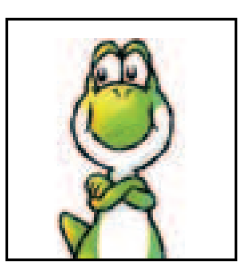


СТАТУС: Гонщик

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Midnight Club 3: DUB Edition
- Enthusia

Ура! Наконец-то настала нормальная весна. Можно спокойно забивать на игры и гулять по улице, ездить на байке, пить пиво, вообще заниматься полезными делами. Одно плохо, надо все равно каждые две недели сдавать журнал. А еще скоро наш чемпионат по GT4, надо все же подготовиться, что ли. Хотя... А ну его в болото!

Артем Шорохов
shorohov@gameland.ru



СТАТУС: А я и не заметил, что весна…

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Mario Party 6
- Mario Power Tennis

Вторую неделю пинаю Купера, чтобы тот сделал всем юзерпики. Великая все-таки вещь – иммунитет! Нырк под панцирь, и хоть праздники, хоть E3, хоть проблемы с городским транспортом и российским кинематографом – все едино. Сухо, тепло, воздух свежий, листочки на деревьях разворачиваются… Может быть, все дело в оптимизме?

Red Cat
chaosman@yandex.ru



СТАТУС: Агент влияния

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Jade Empire
- Devil May Cry 3

На носу E3 – стало быть, анонсы новых консолей и игр. Жду со страшной силой. Хотя вот Сеть гудит слухами, будто Nintendo никому толком Revolution демонстрировать не станет. Отделается парой видеороликов и побежит показывать новую партию Покемонов. Ну и пусть. Я к Sony пойду, или к Microsoft. У них секретов не так много.

HIDEO MODE OFF



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Metal Gear Solid остается одним из самых популярных и спорных игровых сериалов. Витающие в облаках обозреватели и колумнисты поклоняются Хидео Кодзиме, геймеры до сих пор выискивают «пасхальные яйца» в его играх и от души смеются, когда Райден растягивается на полу, поскользнувшись на птичьем помете. Рецензенты через слово упоминают «постмодернизм» и «символизм», подчас не понимая, что это такое; хулители игры проклинают фантастический сюжет и неудобное управление. Пора изложить правду о MGS на человеческом языке.

Компьютерные игры – вид искусства. Пусть в индустрии крутятся огромные деньги, но ведь и кино сейчас не за копейки снимают – и ничего, никто не сомневается, что кино – искусство. Так вернемся к играм. Большинство из них создается по принципам классицизма – подражания образцам, которые когда-то были названы совершенными. Это любая линейка сиквелов – будь то Heroes of Might & Magic, Final Fantasy или FIFA. Теперь заглянем в словарь.

«Модернизм – общее название направлений в литературе и искусстве XX в., для которых характерны отрицание традиционных форм и эстетики, опора на условность стиля, поиск новых эстетических принципов и разрыв с реализмом». Есть ли среди разработчиков компьютерных и видеоигр модернисты? Да, есть. Например, это авторы замечательного платформера Gish, в котором видна и «условность стиля», и «разрыв с реализмом», и попытка (удачная!) построить геймплей на «новых эстетических принципах». Среди более дорогих проектов модерн – это Psychonauts, который недавно вышел на PC и Xbox. Разработчики поместили действие в умы героев, изобрели свою систему игровых образов – вот и «разрыв с реализмом», и «опора на условность стиля». Таким же модернистским, пробивным был когда-то Metal Gear Solid, который фактически создал новый жанр. Прошли годы, stealth/action стали частью поп-культуры. Новое поколение игр, авторы которых воспринимают модернизм как данность, нуждается в другом способе самовыражения. Так из модернизма появляется постмодернизм.

Еще раз обратимся к словарю. «Для постмодернизма характерно объединение в рамках одного произведения стилей, образных мотивов и художественных приемов, заимствованных из арсеналов разных эпох, регионов и субкультур». Psychonauts – это здорово, но игра остается платформером от начала и до конца. Постмодернизму тесно в рамках одного жанра, пусть даже новаторского и необычного. Творцы-постмодернисты смешивают в своих произведениях разные стили, разные приемы, разные виды искусства. Пример робкого постмодернизма – диснеевский мультфильм «Фантазия», где впервые переплелись мультипликация и классическая музыка. Само название «постмодернизм» не описывает стиль, в котором должны создаваться произведения, а означает лишь временной период – «после модернизма». Но есть ли в играх постмодерн, с существованием которого уже примирились музыканты, художники и писатели?

Тут-то и пора вспомнить о Хидео Кодзиме. Ему не нужны вычурные миры и выписанные до последнего штриха персонажи. Что мы знаем о Снейке после стольких лет? Почти ничего. Все выразительные средства, которыми располагает геймдизайнер, придуманы давным-давно. Но Кодзима-постмодернист не лаптем щи хлебал, он понимает, как из привычных кубиков собрать такое, что никому и не снилось. Итак, кубики: «герой сражается с Metal Gear», «герой прячется от врагов на их базе» и «герой рубит врагов катаной», «герой попадает в виртуальную реальность» – просто, невычурно, рационально. А теперь представьте, как герой десять часов кряду прячется на базе, потом хватает катану, рубит ей врагов и сражается с двадцатью Metal Gear в виртуальной реальности – и вы получите концовку Sons of Liberty. Трудно даже определить жанр подобной игры: она не укладывается в привычные рамки, она открывает новый стиль – ей невозможно подражать, ее нельзя «клонировать».

Характерный признак постмодерна – стремление огорошить зрителя, читателя или игрока. Постмодернисты постоянно ищут способы выйти за рамки того формата, в котором они работают. Boktai Кодзимы – это единственная игра, которая, оставаясь обычной адвенчурой, заставляет геймера выходить на солнышко. MGS – шпионский боевик, который подсовывает фальшивые экраны Game Over, превращает геймплей в фарс, издевается над очумевшим игроком и снова делает из фарса геймплей. Постмодерн очень близок к китчу, к безвкусице, за которую любители обычных игр (сторонники классицизма) и принимают опусы Кодзимы.

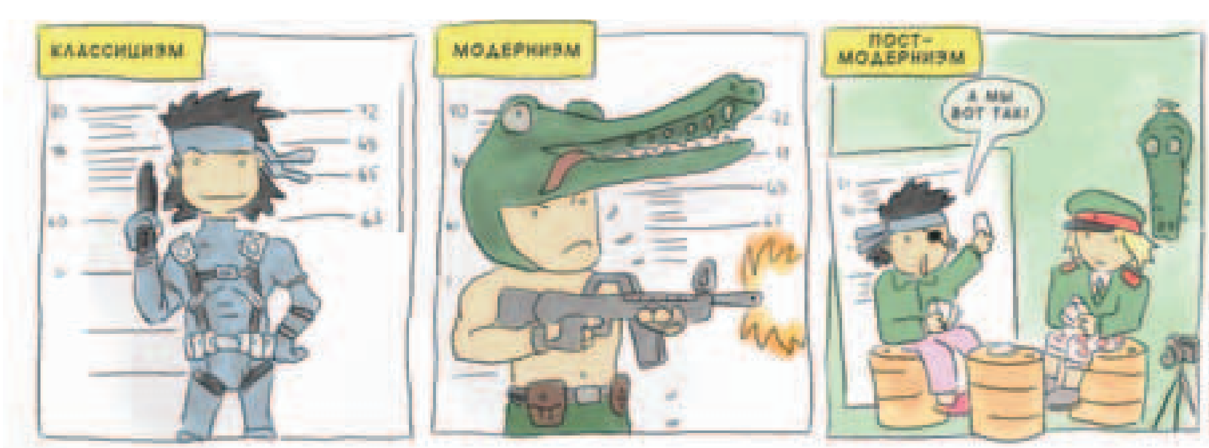
Маркетологи вывели безжалостный закон: постмодернизм не продается. Создание игры стоит огромных денег, и никто не собирается идти на риск. Даже Metal Gear Solid 3 сохранил в себе лишь частичку гения Кодзимы – оригинальные ходы всегда отпугивают «обычных геймеров». Почему мастер отказался делать MGS4? Кодзима в плену своих творений. Он слишком талантлив: он смог угодить и геймерам, и любителям чистого искусства. Хидео Кодзима – не Сигеру Миямото. Возможность творить для него важнее, чем создание десятка «просто хороших игр». А если бешеные фанбои хают Райдена и на чем свет стоит клянут концовку MGS2, если они не видят разницы между пресным MGS3 и гениальным MGS2, то нечего метать бисер перед свиньями. Пусть следующий Metal Gear делают другие люди. ■

Официальный сайт Psychonauts:
http://www.psychonauts.com

Официальный сайт Gish:
http://www.chroniclogic.com/gish.htm

Служба тематических толковых словарей:
http://www.glossary.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

На днях мне пришло очередное письмо от читателя с вопросом о том, есть ли в Москве хороший консольный клуб. Буквально через несколько часов совершенно другой человек спросил, как лучше организовать такое предприятие. Не уверен, что он имеет на руках бизнес-план, но в теме ориентируется прекрасно.

Идея, как видите, витает в массах – ей интересуются и потребители услуги и ее возможные продавцы. Но, увы, реальное положение дел плачевно. Например, в Москве ни одного заведения с достаточным количеством консолей не имеется. Самый известный клуб – Netland – имеет всего одну (!) PlayStation 2 с одной же игрой – Soul Calibur II. Пяток аркадных автоматов восьмилетней давности стоит там явно «в нагрузку». Основной бизнес клуба – персональные компьютеры, и только они. Все остальные «консольные» клубы находятся на периферии, совсем рядом с МКАД, и могут быть интересны разве что местным жителям. И даже в них имеется не более нескольких штук PlayStation 2 или Xbox. Лучше ситуация обстоит с аркадными автоматами – их можно найти в крупных торговых центрах и кинотеатрах, причем встречаются там не только старые, но и относительно новые модели. Другое дело, что, как правило, везде из десятка автоматов от силы два-три востребованы – на них выстраивается очередь, и жетоны льются рекой. Остальные простаивают или же развлекают совершенно случайных людей, выбравших игру наугад. Востребованность консольных клубов вряд ли должна вызывать у кого-то сомнения. Естественно, поклонников PC в разы больше, чем тех, кто предпочитает приставки. Но для первых клубы есть – десятки, сотни, тысячи – а для вторых – нет ни одного. Прибыльность тоже не проблема. Аренда компьютера (Интернет) в среднем по Москве стоит 60 рублей в час. Если выход в сеть не требуется – меньше. Типичный танцевальный автомат, около которого собралась компания геймеров, пожирает по шесть жетонов в час, каждый из которых обходится в 30 рублей. При этом он не требует постоянного внимания системного администратора и не расходует сетевой трафик. С играми других жанров прибыльность менее стабильна – чем лучше навыки игрока, тем дольше он может играть за уплаченные единожды деньги, – но в любом случае цифры будут того же порядка. За час аренды одной консоли в Netland просят 60 рублей. При этом, опять же, консоли не требуют обслуживания – расходуется лишь электричество, плюс следует учитывать амортизацию джойпадов. Получается, что консоли и аркадные автоматы, по грубым подсчетам, как минимум не менее выгодны, чем PC.

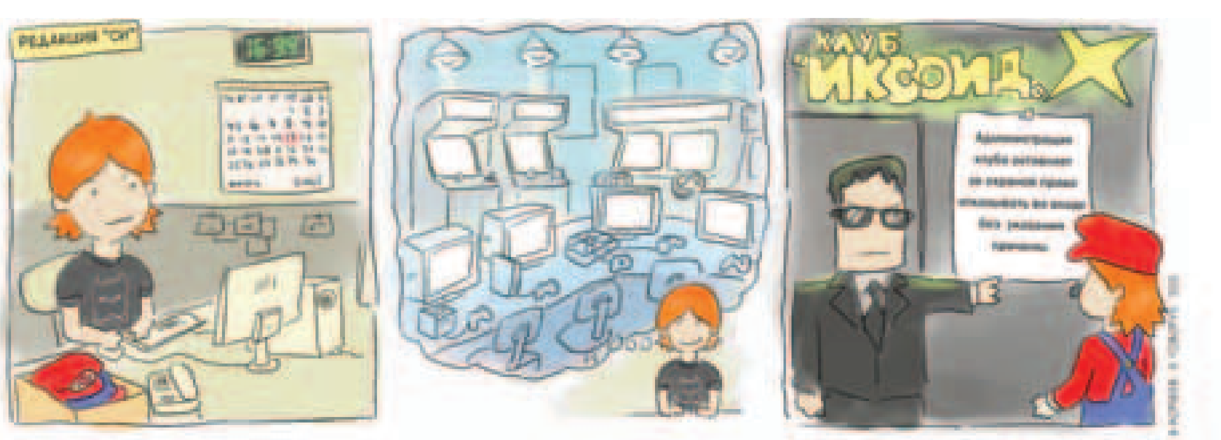
Все, однако, не так просто. Если вы зайдете в типичный клуб – увидите, что персональные компьютеры натыканы в маленьком помещении как семечки в огурце. Быть может, прибыль с одной машины не столь уж велика, но PC берут количеством. Кроме того, человек, организующий новое заведение такого рода, может быть уверен: если все сделано правильно, посетители непременно будут. С консолями – по-другому: людей «из соседнего двора» не хватит, а люди из других районов с удовольствием приедут в клуб (особенно в условиях отсутствия конкурентов), но только если будут знать о его существовании. Стоимость рекламной кампании, наложенная на справедливые опасения о невостребованности консолей в России вообще, легко отпугнет любого инвестора. Особенно если учесть, что можно организовать обычный компьютерный клуб с одной-двумя консолями «галочки ради».

Есть и еще одна важная проблема. Многие геймеры не знают, что одно лишь наличие лицензионного диска с игрой не дает возможности ставить ее в своем клубе для геймеров. Необходимо получить специальное разрешение (не бесплатно) у российского правообладателя. С PlayStation 2 правила столь же строги. Но есть одна маленькая проблема. Притом, что без лицензии сдавать игры в аренду запрещено, выдавать ее попросту некому. Российские представители компании этим не занимаются, обращаться в европейский офис также бесполезно. Поэтому пока что клубы на свой страх и риск ставят консольные игры, а правообладатели, к счастью, не собираются предъявлять к ним какие-то претензии.

Но вернемся к перспективности клуба. Мне почему-то кажется, что уже все читатели наслышаны о турнирах по консольным проектам, которые проводит журнал «Страна Игр» и дружественные ему энтузиасты. Самый первый наш Кубок разыгрывался в интернет-центре Кафемакс. К консолям он имеет мало отношения, но зато там есть спорт-бар с пятью телевизорами. Фанаты Guilty Gear свои мероприятия тоже проводят в чисто компьютерном клубе – Vikaweb. Клуб Нетлend, хоть и имеет всего одну консоль, может предоставить до семи «экранов» – три проекционных телевизора и четыре плазменные панели. Обычно на них транслируются спортивные мероприятия. Впрочем, вернемся к Кафемаксу. В этой замечательной сети интернет-центров проводились и Дни читателя «Страны Игр», и презентации видеоигр, распространяемых российскими дистрибьюторами. Но, понятное дело, использовать для этого «Кафемакс» (спорт-бар – под турнир!) – то же, что забивать микроскопом гвозди. Существуй в Москве хороший клуб, соответствующий по профилю журналу «Страна Игр», и нам, и читателям, и издателям видеоигр было бы гораздо проще и удобнее встречаться в самом разном формате. Отдельно скажу, что речь не идет о чисто консольном проекте. В конце концов, многие консольщики не откажутся посидеть в Интернете, да и от прибылей от PC отказываться глупо. Идеальный вариант – совмещение всех трех направлений игр – компьютерных, консольных, аркадных в разных залах, обязательный бар и, возможно, отдельное помещение под презентации или турниры. Рано или поздно найдется. ■

ДОМАШНЕЕ ЧТЕНИЕ

http://www.net-land.ru – официальный сайт клуба «Нетленд»
http://www.console-sport.ru – освещение консольных киберспортивных турниров, частная инициатива Врена и его коллег-энтузиастов.
http://forums.cownetwork.ru/index.php?showtopic=11219 – карта проезда в клуб «Асталависта – Новогиреево».



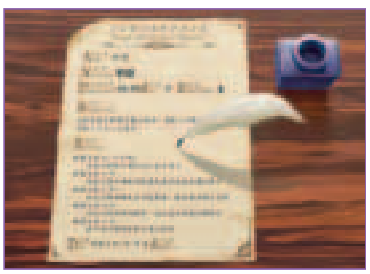

Только один герой выйдет на борьбу с колумбийской мафией.
Только один телефонный звонок может изменить все.
Только один шутер имеет право на жизнь.
XENUS
ТОЧКА КИПЕНИЯ
DEEP SHADOWS
Руссобит-М
© 2005 «Deep Shadows». All Rights Reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

РЫЦАРИ ПРЕКРАСНОГО ОБРАЗА



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru





ДОМАШНЕЕ ЧТЕНИЕ:
Игра Princess Maker 2, в общем-то, похожая на Knight Creator, но раза в три хуже, потому что про одну девочку. Зато от Gainax.
http://www.the-underdogs.org/game.php?id=843

Сайт разработчиков Knight Creator
http://www.gameone.com

Хочется начать эту историю, как сказку: «В некотором царстве, в некотором государстве была школа рыцарей. Брали туда только девочек...» Или нет: «Работал в одном игровом издательстве немаленький мальчик. Издательство было игровое, а значит – повсюду валялись коробочки с компакт-дисками. Приглянулась мальчику одна, с шестью девицами на обложке и надписью на неизвестном языке – не иначе как волшебная. Для тех же, кто только в латинице силен, была и аглицкая надпись: Knight Creator.

«Ух ты!» – подумал парнишечка. – «Это, стало быть, рыцарей из девчонок делать?» Спросил мальчик у начальника разрешения посмотреть игру. А тот ему: «Да, пожалуйста, все равно тут сам черт ногу сломит». Запустил паренек программку. Явились перед ним шесть девиц, одна другой краше, и говорят что-то на том же самом языке (потом оказалось, что на китайском). Еле понял он, что надо выбрать трех из них. Выбрал мальчик бой-девицу мужеподобную, принцессу-малявку, да отроковицу-андроида – и оказался в той самой рыцарской школе, да не кем-нибудь, а директором, а девушки те стали его ученицами. Это он, конечно, понял не сразу, а потыкав в кнопочки да полистав руководство – оно, хоть и не по-русски написанное, все ж ситуацию немного прояснило. Оказалось, что придется ему наставлять девушек три года, чтобы научились они служить своей фэнтезийной родине верой и правдой. Каждую неделю надо было составлять для них индивидуальные планы занятий. А предметы в школе преподавали самые разные: и физкультуру, и боевые искусства, и магию, и естественные науки, и даже макияж, да еще каждый год новые прибавлялись.
Казалось бы, ну что тут такого – смотреть, как головастая кукла рубит деревяшку или там города на карте показывает – а все-таки каждый раз сердце замирает: получится на этот раз или зря урок пройдет? При этом, естественно, если долго одним предметом заниматься – в других навык потеряешь, да и обучение – дело не бесплатное, так что семь раз подумать надо было – то ли в школе занятия проводить, то ли пойти денег заработать. Как? Вызваться с разбойниками да чудищами сражаться – их в окрестностях царства водилось несметное множество. Битвы те проходили в режиме тактическом, похожем на упрощенную версию Sakura Wars, только без самоваров самоходных. Поначалу, конечно, девушки слабоваты были, так что приходилось их снабжать телохранителями, а тех – ракетами системы «земля-супостат». Зато со временем воспитанницы окрепли, стали и без помощи наемников с вражинами справляться, а некоторых особо вредных чертей да драконов даже научились ловить и дрессировать.
Три других девушки тоже времени зря не теряли, а пошли учиться в другую рыцарскую школу. Ее директор был парень дюже вредный да хвастливый. Придет, бывало, и начнет: «А спорим, что мои девчонки лучше твоих на лошадях скачут (или там «гомункулусов оживляют»)?» Вынуждал доказывать, что неправ он. Иногда такие состязания проводил и сам царь. Тут уж изо всех сил нужно было стараться – ведь победитель-то получал приз в двадцать тысяч золотых! И на учебу хватит, и на шлемы-сапоги защитные, и на аптечки да зелья магические, благо царство небольшое и все лавки-магазеи под боком.
Со временем понял наш новоиспеченный директор важность индивидуального подхода. Дело-то было не только в том, что надо каждую подопечную обучать тем премудростям, к которым она способность имеет, – полезно иногда прогуляться по пансиону, поговорить с девицами о трудностях переходного возраста. Правда, отвечать приходилось все больше наугад, а коли невпопад что скажешь – перезагружаться. Зато, если слова правильные подберешь, да подарочек не забудешь на день рождения подарить, тут у них и параметры ключевые поднимутся, а может, и чувства какие к господину директору вспыхнут. Хотя, конечно, тоже осторожным надо быть – родители-то у девиц не промах. У андроида, понятное дело, коллега папы Карло, у мужеподобной – не иначе как кузнец (а он нам зачем?), а у принцессы-малышки – предки и вовсе драконы! С нашим мальчиком, как он их в первый раз увидел, чуть нервный припадок не приключился. Предупреждать потому что надо!



Долго ли, коротко ли, стали девушки приучаться к государственной службе. Обозы охраняли, преступников ловили, грамоте крестьян обучали, а бывало что и картошку сажали – прямо как советские студенты! Много еще разного с ними случалось – то робот-девица поломается, то бой-девица в таверне выпьет лишнего и потом лежит-болеет, а то вдруг отправится в странствие, в гости к любимому человеку.
Чем же все закончилось? Долго мальчик приставал к своему издательству – локализуйте Knight Creator, что ли! Да слыханное ли это дело – с китайского языка игру переводить? Наконец встретил мальчик человека, по-китайски понимающего, да и отдал ему волшебную коробочку, чтобы хоть тот пояснил, о чем девицы страдают и что в руководстве говорится. Но тот, как ни странно, игры не понял, а диск так до сих пор и не вернул. Вот ведь как бывает... Компания, которая эту игру сделала, теперь все больше онлайновыми развлечениями занимается, а про Knight Creator на ее сайте ни слуху ни духу. Похоже, тут-то и сказочке конец. ■




Настоящие уличные гонки
Juiced
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
THQ
Juice games
Бука

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	CDV Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GSC World Publishing
РАЗРАБОТЧИК:	GSC Game World
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 7
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.cossacks2.ru

Казаки 2: Наполеоновские войны (Cossacks 2: Napoleonic Wars)

Самих казаков вы здесь и не найдете, но дух оригинальной игры ощущается с первой же секунды...

Взрослые игры, детские игры, женские игры... Сколько уже толковали о возрастных группах, об игроках-дамах, а воз и ныне там. Наука установила: геймер – «зверь» без пола и возраста, хотя молодые особи все же преобладают. Но вот среднестатистический любитель первых «Казаков» уже доживает свой третий десяток. И с выходом второй части, похоже, ничего не изменится. Логичный вопрос – почему?

«ЦИВИЛИЗОВАННЫЕ ВОЙНЫ»

Наверное, это единственный проект, где есть те самые солдатики, в которых не наигрались большие дяди. А еще аксельбанты, барабанная дробь и кавалерия на белых конях. Плюс Александр I, Наполеон Бонапарт и генерал Веллингтон. Заметьте, никаких спецотрядов и супергероев. И это не укол поколению «пепси», мы и сами-то, если задуматься... Это ритм игры – чинный и спокойный, ее сущность – расчет и хладнокровие. Солдат не рвется в атаку, задрав штаны, а идет на смерть строевым шагом. Здесь выдержка бывает важнее здоровья, а правильный строй – сильнее мушкетов...
И вот еще что важно – историчность и достоверность. Любознательные смогут прочесть реальные письма солдат, узнать историю каждого из 150 уникальных отрядов. А остальные – вздрогнуть от оцифрованных мушкетных залпов, увидеть, как скачущее по земле ядро пробивает колонну, а когда дым развеется, взглянуть на застланную трупами землю... Да уж, местные виды завораживают – от той вездесущей «акварели» из «Александра» не осталось практически и следа, равно как и от бесформенных толп пехотинцев. Все здесь на удивление реально – и то прогнувшееся дерево, и эта ветхая изгородь, и снующие по своим делам местные жители. Впрочем, спрайты никуда не делись, и полки запросто проходят друг друга насквозь. Но, как ни странно, неразбериха на экране случается действительно редко.

ГОРОДА И СЕЛА

Разработчики вдохнули в игру новую жизнь. Поселения теперь не ютятся в углах карты, отныне они и есть карта. Десятую долю всей территории занимают жилые дома, соборы и казармы – настоящие города. А поодаль в маленьких селах живут фермеры, каменотесы, шахтеры... И именно эти «кадры» решают все. На периферии добываются все необходимые для ведения войн ресурсы, оттуда они по дорогам стекаются в центр. Достаточно захватить деревню, перекрыть проселочный путь или вырезать крестьян – и ваш противник получит удар в спину. Кончится порох – придется сражаться врукопашную, камни – забудьте об укреплениях, еда – надеюсь, вы быстро бегаете...
Скорость вообще значит здесь очень многое: переместить войска из одного конца карты в другой, выстроив их в каре, – занятие на денек, а то и на два (время, конечно, местное). Но ведь для этого есть дороги, по которым колонна на марше передвигается без устали и вдвое быстрее. Правда, она уязвима для атак с флангов, плюс армия растягивается на километр... У оврага можно устроить засаду, а на перекрестке поставить блокгауз – здесь-то и начинается большая стратегия. Хоть и здорово подпорченная разработчиками. Объяснюсь. Армия противника обычно разделена на две части – несколько гарнизонных отрядов и многочисленные регулярные войска. Так вот – последние всегда атакуют врага. Воспользовавшись этой особенностью, я напал на Берлин тремя «зелеными» отрядами пехоты, удивившись собственной наглости. Отведя бойцов в тупик отда-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
То что нужно, и даже чуть лучше. А с несовершенным балансом должен покончить первый же патч.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

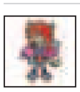
Уроки истории

Желающие почувствовать себя настоящим Наполеоном или Кутузовым могут попробовать свои силы в режиме «Баталий». Причем разыграть историческое сражение можно не только с компьютером, но и с друзьями по сети. Во вторых «Казаках» представлены все наиболее значительные битвы того периода, но «Бородино» к ним почему-то не относится...

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Игра под завязку набита свежими идеями – яблоку негде упасть. Да и графика хороша.



Минусы:
Не до конца продуманный искусственный интеллект, порой страдающий маразматическими заскоками, и несколько нестыковок в балансе.

Эскадрон гусар летучих

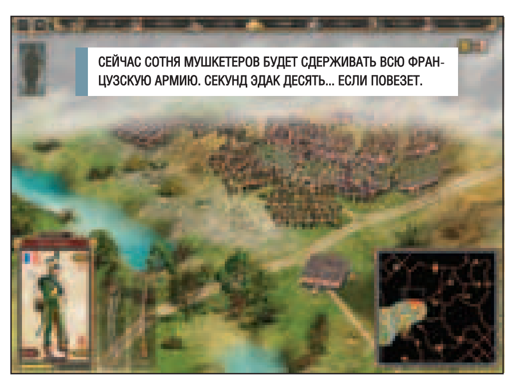
Кавалерия отнюдь не сильнее пехоты в рукопашном бою, как вам могло показаться. Но при быстрых атаках они получают огромное преимущество. Поэтому конницу нужно использовать лишь для молниеносных бросков: завязнув в длительной рубке, она лишится превосходства. Всадниками лучше всего атаковать с тыла и с флангов.





«КОГДА ДЫМ РАССЕЯЛСЯ» – НЕ ПРОСТО КРАСИВАЯ ФРАЗА... ПОСЛЕ ЗАЛПА МУШКЕТОВ ПРАКТИЧЕСКИ НИЧЕГО НЕ ВИДНО.





СЕЙЧАС СОТНЯ МУШКЕТЕРОВ БУДЕТ СДЕРЖИВАТЬ ВСЮ ФРАНЦУЗСКУЮ АРМИЮ. СЕКУНД ЭДАК ДЕСЯТЬ... ЕСЛИ ПОВЕЗЕТ.



КАРТЕЧЬ ОБЛАДАЕТ ФАНТАСТИЧЕСКОЙ УБОЙНОЙ СИЛОЙ. ЖАЛЬ ТОЛЬКО, ЗАЩИТИТЬ ПУШКАРЕЙ ПОСЛЕ ВЫСТРЕЛА ПРАКТИЧЕСКИ НЕВОЗМОЖНО – ОСТАВШИЕСЯ В ЖИВЫХ ВРАГИ ЗАСТРЕЛЯТ ИХ НА МЕСТЕ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Александр»

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



«Казаки: Европейские войны»



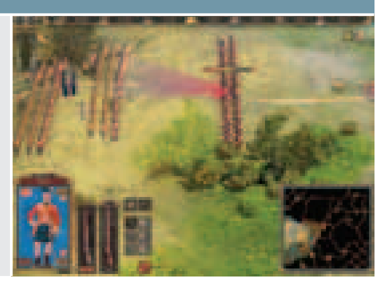
ленной дороги, я принялся выставлять вдоль нее пушки и строить блокгаузы. Через несколько минут пожаловали гости: два с половиной десятка гвардейских полков неспешно двигались навстречу верной смерти. Дальше был грохот, крики и долгожданная победа. Запасной кавалерийский полк (для уничтожения пушек) делает этот рецепт и вовсе безупречным. Точно так же можно использовать и окопавшиеся полки, построенные в линию. К чему куда-то идти, если это готов сделать противник?

А ГДЕ ЖЕ КАЗАКИ?

Основная кампания посвящена англичанам, французам... Нет, в ней задействованы все значимые европейские нации, но казацкого колорита не ждите. Самое большее, на что вы можете рассчитывать, – победа России в режиме «Завоевания Европы». Он чем-то даже похож на оперативную карту «Карибского кризиса». У нас есть несколько регионов, в которых можно строить укрепления и добывать ресурсы. Естественно, мы сами выбираем, кого и кем атаковать, но основное отличие режима в другом – компьютер здесь не связан скриптами и бьется в полную силу... и совершает все те же глупые ошибки. Например, он слишком рано открывает огонь. А своевременный выстрел – ключевой момент во всей игре. Каждый отряд имеет три зоны поражения – с пятидесяти метров мушкетный залп лишь поранит нескольких противников, а выпущенная в упор пуля способна пробить до трех солдат. Траектория снарядов просчитывается великолепно – видели бы вы катящееся по земле ядро... Так что старое правило еще в силе: кто выше встал, того и тапки. Кроме того, удачный залп снижает боевой настрой противника – важнейший показатель в игре. Сытые и хорошо обученные войска могут сражаться до

Драгуны против мамелюков

Экзотические страны не очень вписываются в исторический контекст игры, но полюбившихся нам в первой части египтян разработчики оставили. И не зря – это здорово разнообразило геймплей. У детей пустыни много солдат, «укомплектованных» лишь холодным оружием. Но это отнюдь не слабость – они дешево стоят, быстро учатся и выступают в роли живого щита для более дорогих войск. Что уж говорить о лучниках! Достать новую стрелу – это вам не мушкет перезарядить. Но, как ни странно, Египет нисколько не нарушает равновесие и выделяется на фоне европейских армий лишь экзотическим внешним видом воинов. Боевые построения арабов смотрятся на редкость необычно...





РЕЖИМ «ЗАВОЕВАНИЕ ЕВРОПЫ» ПОЗВОЛЯЕТ ГОВОРИТЬ О «КАЗАКАХ» КАК О ГЛОБАЛЬНОЙ СТРАТЕГИИ.

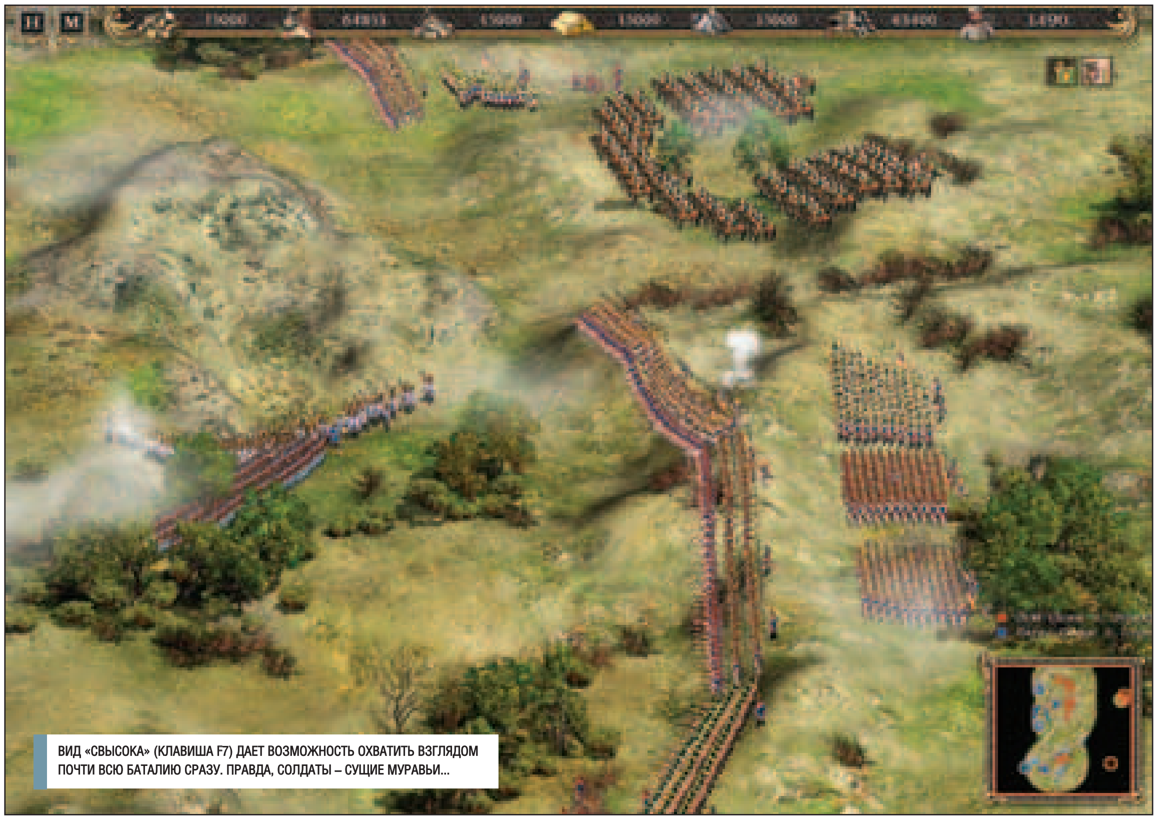


МОЩЬ ВЫСТРЕЛА ЗАВИСИТ ОТ РАССТОЯНИЯ: ИЗ «КРАСНОЙ ЗОНЫ» МОЖНО ЗА РАЗ УЛОЖИТЬ ЦЕЛЫЙ ПОЛК.

Одноразовые пушкари

Радиус стрельбы пушек значительно сократился – картечью они бьют не дальше обычного мушкета. Поэтому после выстрела расчет орудия обречен. Ведь уничтожить одним залпом чужой строй практически невозможно, равно как и быстро спрятать пушку за свой. Так что любой расчет должен непременно прикрывать специальный полк «волонтеров».

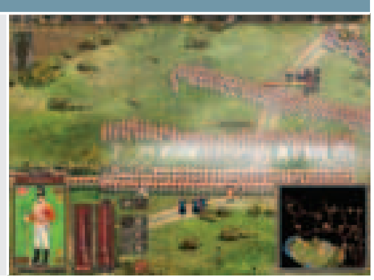




ВИД «СВЫСОКА» (КЛАВИША F7) ДАЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ОХВАТИТЬ ВЗГЛЯДОМ ПОЧТИ ВСЮ БАТАЛИЮ СРАЗУ. ПРАВДА, СОЛДАТЫ – СУЩИЕ МУРАВЬИ...

Живая стена – не пробьешь

Растянувшийся в линию и затем окопавшийся полк получает фантастический бонус к защите (+42). Он становится практически неуязвим даже для мушкетных атак. Впрочем, совладать с ним можно, если у вас есть несколько пушек или противник совершенно незащищен с фланга...



Это ритм игры – чинный и спокойный, ее сущность – расчет и хладнокровие.



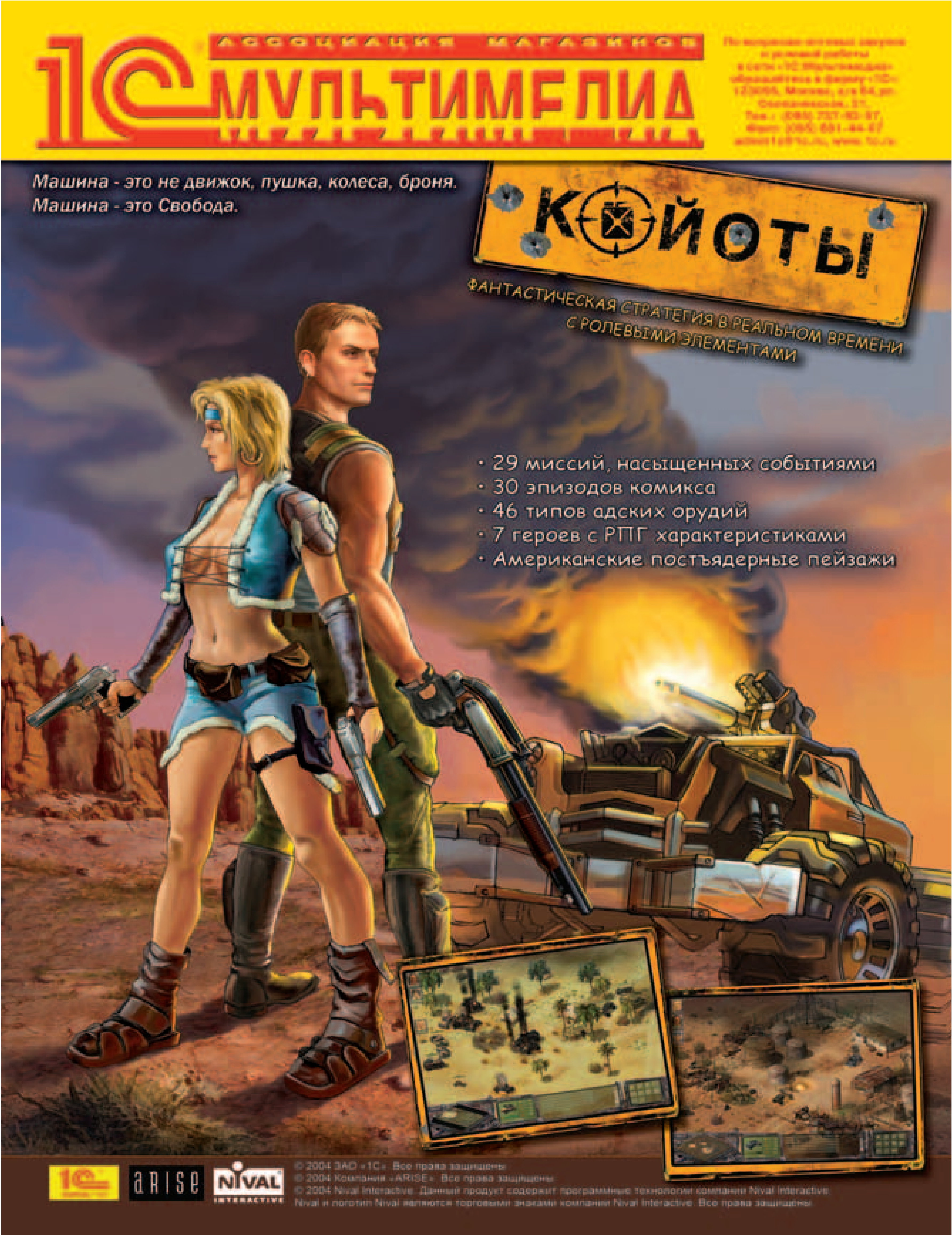
последнего, в то время как голодное ополчение разбежится при потере всего лишь десятка товарищей. Любая игра начинается с одиночного режима, но, несмотря на кучу интересных находок, это не более чем «вешалка» для роскошного платья. Только в мультиплеере можно в полной мере найти применение своему стратегическому таланту и каждый день удивляться новым сторонам вторых «Казаков».
Подводя черту, испытываю двоякие чувства. Увы, выдающегося триумфа не состоялось, многие смелые мечты фанатов так и не сбылись, зато мы получили еще одну красивую и крепко сбитую игру. ■



СТРОИТЕЛЬСТВО В ИГРЕ СВЕДЕНО К МИНИМУМУ, НО РАЗМЕРЫ ГОРОДОВ ПОРАЖАЮТ.



ВОТ ЧТО ПРОИСХОДИТ С ЛЮБОЙ АРМИЕЙ ПОД ПЕРЕКРЕСТНЫМ ОГНЕМ БЛОКГАУЗОВ.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.
КОЙОТЫ
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
• 29 миссий, насыщенных событиями
• 30 эпизодов комикса
• 46 типов адских орудий
• 7 героев с РПГ характеристиками
• Американские постъядерные пейзажи
ARISE
NIVAL INTERACTIVE
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены
© 2004 Компания «ARISE». Все права защищены
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены



PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



SWAT 4

Сдавайтесь, полиция! Бросить оружие! Брось, я сказал! На колени, сволочь! Тебе помочь?!

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	tactical shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	VU Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Irrational Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)

ОНЛАЙН:
http://www.swat4.com

Сериал SWAT появился на свет аж в 1995 году – с игрой Police Quest: SWAT. Пять лет назад из тактической стратегии SWAT обернулся тактическим шутером, но сущность игры осталась прежней: разработчики старались создать самый правдоподобный симулятор полиции специального назначения. Нельзя сказать, чтобы SWAT 4 существенно отличался от SWAT 3, но ведь и полицейские будни не особо изменились.

SWAT – единственная игра, которая показывает, как работают настоящие омоновцы. А работают они почти как спецназовцы из Rainbow Six с той лишь разницей, что задача радужного спецназа – уничтожать террористов, а цель полиции – арестовывать преступников. SWAT 4 хоть и выглядит, как обычный FPS, но требует к себе совершенно другого подхода. Лучший полицейский – тот, кто может исполнить задание, не сделав ни одного выстрела, кто спасет всех заложников и наденет наручники на всех подозреваемых. Убивать можно только тех, кто направил оружие на вас или на гражданских, – и то предпочтительнее «обезвреживать» гадов, пусть даже пулей в локоть.

ШОКОВУЮ И ЗАЧИЩАЕМ

В конце каждого уровня игра выводит табличку с результатами миссии и показывает, насколько хорошо вы справляетесь с ролью полицейского, – а эту роль придется изучить досконально. ОМОН работает по четкому плану: отряд входит в комнату, обезвреживает или заставляет сдаться подозреваемых, надевает наручники на всех, кто попадается на глаза (и гражданских в том числе), собирает улики и докладывает обстановку в штаб. Не ждите от SWAT 4 разнообразия. Это не развлекательная игра, а симулятор работы – работы, которую надо делать с хирургической точностью. Только на бумаге просто «зайти, обезвредить, отчитаться», на самом деле ни один бандит и не подумает сдаваться за здорово живешь.

SWAT 4 учит действовать быстро, уверенно, безошибочно. Цена малейшего колебания – жизнь. Как справиться со следующей комнатой? С какой стороны зайти? Выбить замок или вскрыть отмычкой? Бросить гранату и если да, то какую? Как не поставить под удар заложников? Обо всем этом лидеру взвода приходится думать каждую секунду. А когда вы штурмуете комнату, нужно в мгновение окинуть взглядом обстановку, оценить угрозу жизням заложников, прокричать «Лежать, сволочи!» – и за долю секунды решить, кто из подозреваемых колеблется, а кого надо «мочить». SWAT 4, как никакая другая игра, убеждает, что планы созданы, чтобы их нарушали. Как бы удачно вы ни подготовили операцию, вам всегда пригодится верная рука, острый глаз и полный магазин. Расположение и поведение противников и заложников меняется каждый раз, когда вы загружаете миссию, – и каждый раз планы рушатся новым, немыслимым образом.

ПОЛИЦЕЙСКАЯ ИСТОРИЯ

К счастью, наш (лирический) герой – не одинокий мститель, а лидер ударного отряда. Под его командованием находятся четверо опытных бойцов, разбитых на две группы: красную и синюю. Командовать можно как всеми подчиненными разом, так и любой двойкой на ваше усмотрение. Набор приказов настолько обширен, что можно вообще ничего не делать, а только распоряжаться да отчитываться перед штабом: такой-то убит, такой-то ранен, готовьте «скорую». В третьей части приказы приходилось отдавать через неудобное меню, а сейчас все стало проще некуда. Во-первых, появился «быстрый приказ» по «пробелу»: если вы смотрите на дверь – это «подойти, зачистить», если на пол – «за мной», на сдавшегося подозреваемого – «надеть наручники». Под устрашающие крики из оперы «Сдавайтесь, полиция!» отведена особая клавиша: штурмуя зал, можно и нужно не переставая орать – берите пример с дерущих глотки товарищей. Во-вторых, всегда наготове полное, подробное командное меню: стоит

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.5**

Наше резюме:
Еще чуточку поработать – и SWAT 4 мог бы стать игрой номера и получить выбор редакции. Что ж не поработали, а?

Покушение на Xbox?

В .ini-файле можно обнаружить подозрительные параметры XboxDrv.XboxClient и XBoxAudio.XBoxAudioSubsystem. Означает ли это, что SWAT 4 выйдет на Xbox или, возможно, на Xbox следующего поколения? Представители VU Games отвечают, что это всего лишь остаточный код, случайно попавший в игру из движка Unreal.

Теткисоружием-точка-ком

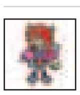
Сайт www.gunchicks.com устроил чудную промо-акцию SWAT 4. Тамошние таланты нашли хорошую девочку Анжелику, раздели ее, дали винтовку и обфотографировали с ног до головы. Результат их трудов – страничка http://www.gunchicks.com/alpha.html, где фотографии размещены вперемешку с рекламой SWAT 4.



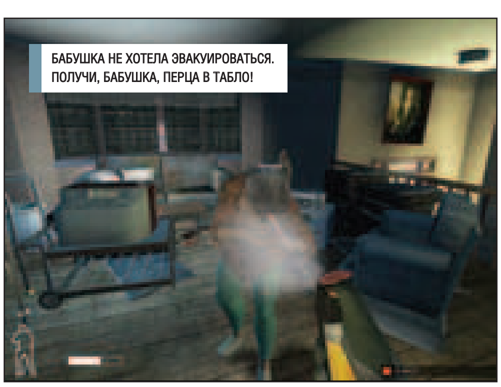
КНУТ И ПРЯНИК + -



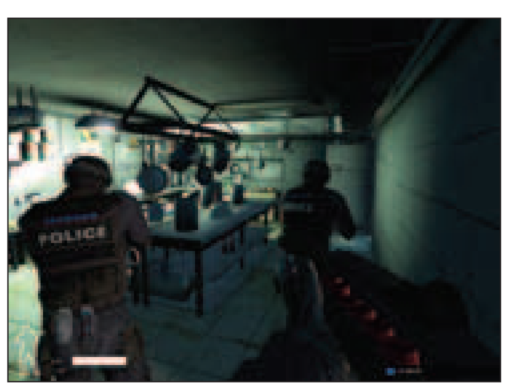
Плюсы:
Уникальный геймплей, атмосфера полицейского сериала, богатый выбор оружия, удобный интерфейс, удачные режимы сетевой игры.

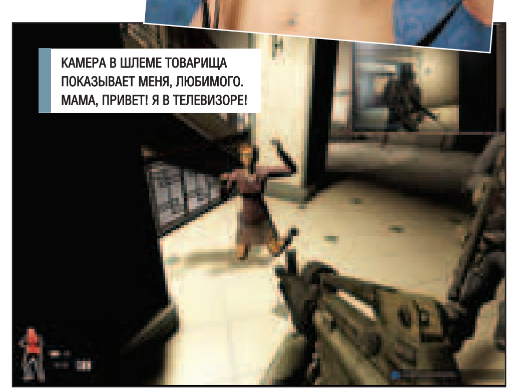


Минусы:
Запинающийся движок, «резиновые» модели персонажей, ошибки игровой физики, просчеты искусственного интеллекта и смешная ragdoll-анимация смертей.



БАБУШКА НЕ ХОТЕЛА ЭВАКУИРОВАТЬСЯ. ПОЛУЧИ, БАБУШКА, ПЕРЦА В ТАБЛО!





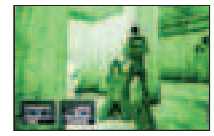
КАМЕРА В ШЛЕМЕ ТОВАРИЩА ПОКАЗЫВАЕТ МЕНЯ, ЛЮБИМОГО. МАМА, ПРИВЕТ! Я В ТЕЛЕВИЗОРЕ!



НА СМЕНУ «ЦИФРОВОМУ» ИНТЕРФЕЙСУ ПРИКАЗОВ ИЗ SWAT 3 ПРИШЛА СИМПАТИЧНАЯ ВСПЛЫВАЮЩАЯ МЕНЮШКА. МОЖНО ВСЮ ИГРУ НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ, ТОЛЬКО ПОДЧИНЕННЫХ ПОГОНЯТЬ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



SWAT: Global Strike Team

ХУЖЕ, ЧЕМ



SWAT 3



зажать правую кнопку мыши, как оно выпадает прямо посередине экрана. В SWAT 3 обе группы приходилось водить с собой; командовать отставшими было никак нельзя. Теперь не приходится никуда таскаться, можно остаться хоть в самом начале уровня и удаленно руководить товарищами: в их шлемы встроены мини-камеры, которые передают начальству изображение «из глаз» подчиненных. Командир может открыть окошко с видом из камеры так, что оно будет занимать четверть экрана, на время перехватить контроль над товарищем и отдать ему нужную команду. Полностью переселиться в друга невозможно, зато все нужные тактические возможности – на месте. Бывает, заведешь товарищей в такую дыру, что даже не знаешь, как их вернуть к себе: в играх серии SWAT отсутствует карта. План здания (на бумаге) у вас есть, но GPRS не работает: плавай как знаешь.



КОГДА ТАКИЕ РЕБЯТА ВЛАМЫВАЮТСЯ В КОМНАТУ, СТРУХНЕТ ДАЖЕ МАТЕРЫЙ ПРЕСТУПНИК.

Рыночное правосудие

Когда-то VU Games планировала выпустить SWAT: Urban Justice, который и должен был стать четвертой частью сериала SWAT. Действие этой игры, кажется, должно было происходить на улицах города, где полицейские всерьез сражались с вооруженными преступниками. Сначала релиз планировался на конец 2002 года, потом проект пришлось заморозить. Когда компания опубликовала список игр, которые появятся в 2003 году, новый SWAT оттуда попросту исчез. С тех пор SWAT: Urban Justice числится пропавшим без вести. На официальном сайте игры (http:// www.swatuj.com/) стоят ссылки на странички SWAT 3, SWAT: Global Strike Team и SWAT 4.



МЕНЮ ОКРАШЕНО В ЦВЕТ ГРУППЫ, КОТОРОЙ ВЫ ОТДАЕТЕ ПРИКАЗ.



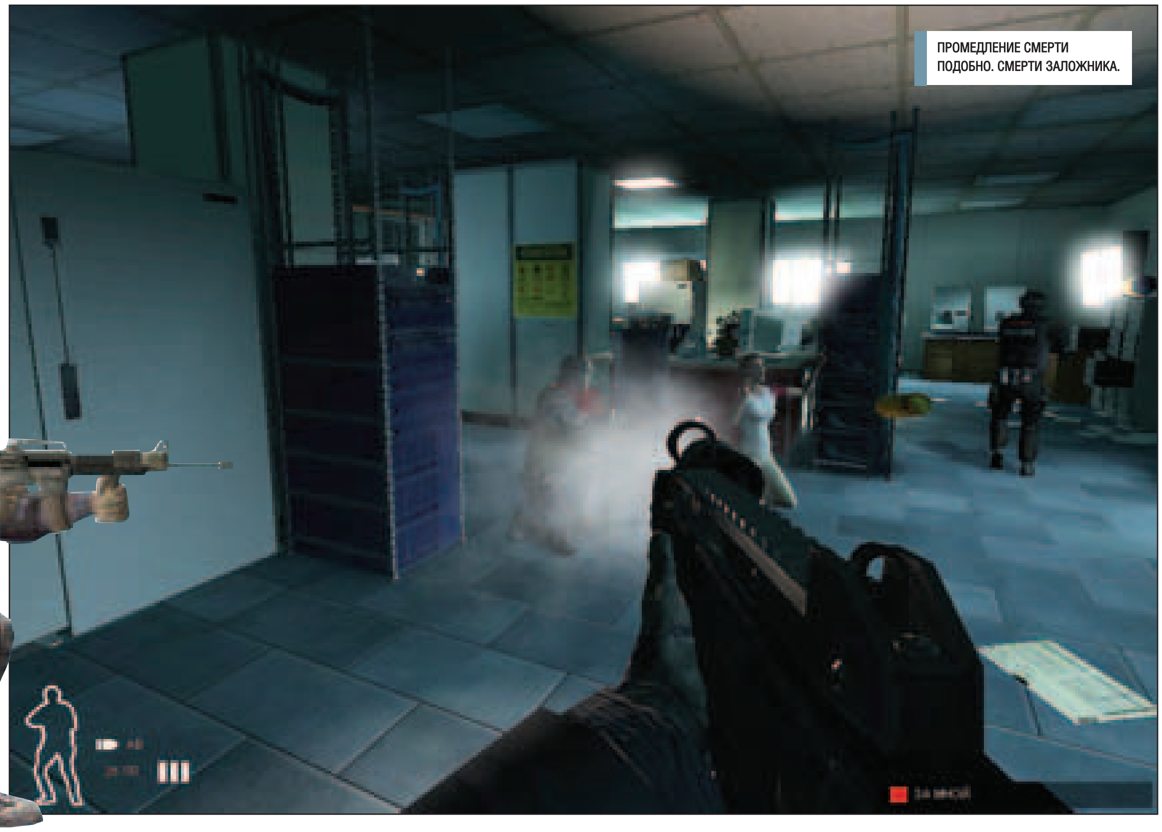
КАЖДОЕ ЗАДАНИЕ НАЧИНАЕТСЯ С ЭКРАНОВ ИНСТРУКТАЖА, БИТКОМ НАБИТЫХ ПОЛЕЗНОЙ ИНФОРМАЦИЕЙ. КТО НЕ СЛУШАЛ – САМ ВИНОВАТ.

Гражданский? К ноге!

Самые умные гражданские не хотят подставлять запястья под наручники полицейских, заявляя, что они не бандиты. А нам почем знать? Шлепнуть умного такого из тазера, отравить газом, долбануть шоковой гранатой, прыснуть перцем в лицо – арсенал средств для усмирения мирных граждан богат как никогда.



ТОВАРИЩ НАЧАЛЬНИК, В КОГО СТРЕЛЯТЬ?



ПРОМЕДЛЕНИЕ СМЕРТИ ПОДОБНО. СМЕРТИ ЗАЛОЖНИКА.

На русский язык игру перевел «Софт Клаб», известный качеством своих локализаций. Компания держит марку: играя в SWAT 4, чувствуешь себя в роли героя полицейского сериала – настолько достоверно то, что происходит на экране (комплимент и игре, и озвучке). Не так просто разобраться в русском меню и научиться отличать гранаты по аббревиатурам, но это лишь вопрос времени.

ПЕСНИ О ГЛАВНОМ

SWAT 4 – единственная в своем роде игра, которая пытается имитировать полицейские операции. Идея – блеск, геймдизайн – отличный. А программистам мастерства не хватило: старый SWAT 3 кажется более цельным, чем SWAT 4. Обещанная графика «на уровне Half-Life 2» не дотягивает до стандартов Valve, спецназовцы похожи на дистрофиков с оружием, заложники и подозреваемые напоминают резиновых кукол. Движок очень нестабилен, он одной левой выдает сотни кадров в секунду в тихих коридорах и дергается в конвульсиях, когда вы кидаете дымовую шашку и штурмуете помещение с подозреваемыми и заложниками. Разработчики взялись за непосильную задачу: они записали отличную анимацию для бандитов – вы видите, как подозреваемый растерянно поднимает руки вверх, готовится бросить оружие, колеблется, но передумывает и берет ружье на изготовку. В такие моменты геймплей требует от игрока очень многого: вы должны следить за каждым движением противника и быть готовы в любое мгновение открыть огонь. Геймплей требует ровно столько же и от движка – а тот пропускает кадры анимации и тормозит в самые ответственные моменты. Убитые складываются гармошкой, а противники иногда стреляют через стены – для серьезной игры это совершенно неприемлемо. Мы пробовали запускать SWAT 4 на современных видеокартах от ATI (работает очень медленно) и Nvidia (работает просто медленно). В сущности, SWAT 4 – еще один «шагоход упущенных возможностей». Удовольствие от чудесной игры здорово испортили горе-программисты, благодаря которым оценка теряет полтора (а то и все два) балла. SWAT 4 мог бы стать произведением искусства, но остался «просто хорошей игрой», каких тысячи. Любим, помним, скорбим. ■

SWAT 4 как никакая другая игра убеждает, что планы созданы, чтобы их нарушали.



ЭТО, КАК ГОВОРИЛ ВАСЯ РОГОВ, ТОЖЕ «АРГУМЕНТ».



ОТМЕНЕННЫЙ SWAT: URBAN JUSTICE, КАЖЕТСЯ, ВСЕ-ТАКИ ВЫШЕЛ НА ИГРОВЫХ АВТОМАТАХ.



ВСЕ ГЕРОИ УМЕЮТ ВЕРТЕТЬСЯ НА КОЛЕНЯХ ВОКРУГ СВОЕЙ ОСИ. ТОЛЬКО ЗАХОЧЕШЬ НАДЕТЬ НАРУЧНИКИ, КАК ХМЫРЬ В МАСКЕ УЖЕ ПОДСТАВЛЯЕТ СЛОЖЕННЫЕ ЗА СПИНОЙ РУКИ.

PC · PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · GBA · N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action/stealth
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Hip Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Blue 52
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/stolen

Stolen: Ограбление века (Stolen)

С миру по нитке – голому рубаха. Ограбление века: Аня Романова ворует геймплей!

Когда в глаза бросается один недостаток, который губит весь геймплей, можно указать на него и построить рецензию на том, какой замечательной могла бы стать игра, если бы разработчикам удалось исцелить этот недуг. Но когда на экране неприглядно все, от начального видеоролика и до модели главной героини, – не знаешь, как подступиться. Чтобы сделать Stolen интересным, игру нужно создавать заново.

Печальна судьба разработчиков: команда Blue 52 прекратила свое существование еще до того, как Stolen появился в продаже. Понятное дело, девелоперы предчувствовали скорое закрытие студии и сдали в печать то, что успели наделать, – а успели они немного. Анна Романова, замечательная воровка в иссиня-черных очках, с переменным успехом подражает Сэму Фишеру, Солиду Снейку и принцу Персии. У первого она научилась красться, хватать противников за горло и смотреть на мир в крутых, «высокотехнологичных» режимах зрения. У второго – прислониться к стенам и выглядывать из-за угла. У третьего – взбегать по стенам и отталкиваться от них, балансировать на бревнах, скакать через пропасти, аки горная коза. Геймплей собрали под способности героини: акробатические задачки смешаны с комнатками, в которых нужно прятаться от охранников и воровать чужое добро.



ТАК ВЫГЛЯДЯТ, ПОЖАЛУЙ, САМЫЕ УДАЧНЫЕ СЦЕНЫ: СЕРЫЕ ОБОИ, РЕЗИНОВЫЕ ОХРАННИКИ, ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ОСВЕЩЕНИЕ.

АННА НАДЕЛА МОДНЫЕ ОЧКИ И ДУМАЕТ, ЧТО ЕЙ ВСЕ МОЖНО. СТЫДНО, АННА, СТЫДНО!

Стыдно смотреть, как Аня разбирается с заметившими ее стражниками: боевая система Stolen – посмешище. Еще стыдно смотреть на страшную модель главной героини (лицевая анимация, похоже, отсутствует), на уродливые, угловатые тени и замыленные текстуры на стенах – на консолях такое еще куда ни шло, но на PC – полная труба. Вдобавок ко всем ужасам – неудобное управление, неуклюжие stealth-вставки и приставочная система сохранения только в «контрольных точках». После Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory похождения Ани Романовой – оскорбление, а не игра. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Red Ninja: End of Honor

ХУЖЕ, ЧЕМ



Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

ВЕРДИКТ

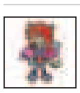
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★☆☆☆☆☆ **5.0**

Наше резюме:
Коллекция чужих идей, поданная на своем, родненьком движке-инвалиде.

КНУТ И ПРЯНИК + -



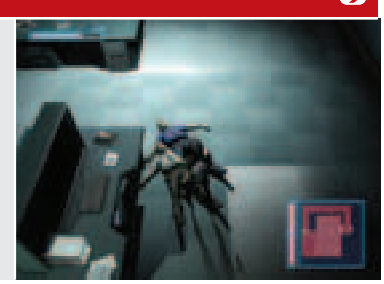
Плюсы:
Девица в главной роли. Куча заимствований из именитых игр – если только это можно считать достоинством.



Минусы:
Жалкая анимация, доисторическая графика, «украденный» геймплей, скучные персонажи и серенькие видеоролики.

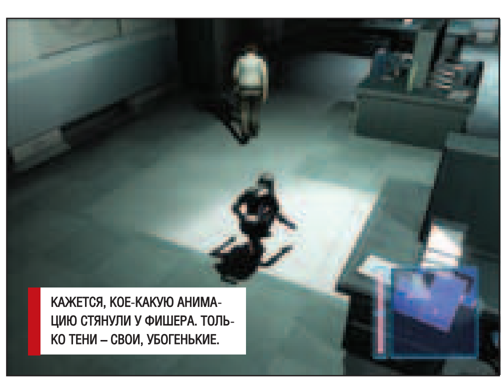
Сторожа-близнецы

Обещанное «правдоподобное поведение» охранников выглядит так: Аня ударом ноги в висок вырубает мужика в галстуке. Тот падает, лежит полминуты, затем поднимается и лепечет что-то в рацию. Открывается вечно запертая дверь, и оттуда выбегает второй точно такой же мужик в галстуке – но в синей рубашке. Подмога!





«ВЗЛОМ ЗАМКА: ВЫПОЛНЯЕТСЯ» – СООБЩАЕТ ИГРА. ЧУТЬ ПОЗЖЕ ОНА СКАЖЕТ, ЧТО «ДВЕРЬ ОТПЕРТА».



КАЖЕТСЯ, КОЕ-КАКУЮ АНИМАЦИЮ СТЯНУЛИ У ФИШЕРА. ТОЛЬКО ТЕНИ – СВОИ, УБОГЕНЬКИЕ.



АКРОБАТИКУ УТАЩИЛИ У PRINCE OF PERSIA. ПО СТЕНКАМ АННА НОСИТЬСЯ НЕ УМЕЕТ, ЗАТО ЛАЗАЕТ ПО КАРНИЗАМ, НУ ТОЧНО КАК ПРИНЦ.



Автор:
Яна Сугак
kairai@pisem.net



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	VIS Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.narcgame.com

NARC

- Hey, guys! You wanna buy some shit?
- Oh, that's some really good shit! Called NARC.

Скажут мне, что разработчики потратили половину бюджета на лицензирование музыки, а еще четверть на видеоролики – поверю без оглядки. NARC с первых кадров открывает глаза геймеру на то, куда он попал: закадровые рэперы зачитывают текст о наркотиках и наглых копах, а на экране – яркие, живые люди, которые убивают и умирают. Походка их резка и агрессивна, они сплевывают прямо в камеру и бьют, не задумываясь, случайных прохожих по голове рукояткой революьвера. Копы защищают обывателей от диких зверей городских джунглей, но для этого они сначала должны превратиться в таких же зверей.

У игравших в Grand Theft Auto слово «Busted!» должно вызвать гримасу на лице. После ареста чувствуешь себя выпотрошенным, униженным и, вдобавок, лишенным возможности отомстить. Возможность эту NARC не подарит, не надейтесь. Он покажет другую сторону жизни в том же формате боевика от третьего лица с условно свободным геймплеем. Люди со значками, преследующие отвязных бандитов, разъезжающих на крутых тачках, – не респектабельные защитники общества; порой они обижены на него не меньше преступников. Полицейские ругаются матом, ненавидят идиотов, придумавших зачитывание прав при аресте, с радостью пристреливают пытающихся бежать подозреваемых. Да и не только их. «Шеф, я убил грабителя и еще около четырех сотен его сообщников. Ну, мы можем записать их в отчете как сообщников». На войне как на войне, да? Полицейским тоже есть что терять, но только совсем чуть-чуть. Потерявшие репутацию копы понижаются в статусе и отправляются на позорное патрулирование улиц. Там они могут вымещать злобу на наркодилерах, грабителях, жрицах любви и обманутых мужьях, избивающих «коллег» своих жен. Слово Busted теперь звучит как музыка для ушей, ведь вытряхивает все полезное из карманов задержанного сам геймер. Деньги, наркотики, оружие – все конфискуется. Можно отнести в участок и оформить как улику, но зачем? Совесть зовет в одну сторону, здравый смысл – совсем в другую. Здравый смысл подсказывает, что наркотики можно продать простым прохожим. И не надо ловить их в пустынном переулке – выходите на центральную улицу и кричите «Эй, кому нужно дерьмо?» толпе горожан, вышедших на утренний променад. Обязательно найдется храбрец, который ответит: «О, я знаю, это клевое дерьмо!» Лишняя сотня баксов в кармане не помешает. Любопытство на пару с режимом обучения рекомендует другое – попробовать самому. Хотя бы каждый вид по разочку. И тут становится ясно, на что пошла оставшаяся четверть бюджета, – на галлюциногенные спецэффекты. Уж не знаю, насколько они аутентичны, но внушает. Экран плющит, колбасит и периодически пробивает на хи-хи – так это, кажется, называется?

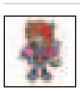
Если бюджет весь уже израсходован, то как была доделана игра? Очень просто. Движок разработчики взяли от State of Emergency. Они увеличили количество полигонов, сократив максимальное количество людей в кадре. Расширили город в десять раз, убрав возможность заходить внутрь помещений. Придумали сюжет поинтереснее, задания поразнообразнее. И в качестве бесплатного бонуса – систему рукопашного боя и мини-игру в арест. И еще одно. Для GTA-подобной игры NARC выглядит достойно. Открою маленький секрет: проверить детализацию второстепенных объектов в играх очень просто – достаточно найти ближайшее дерево и посмотреть, как оно устроено. В NARC оно слегка лысоватое, но ствол и ветки объемны и округлы – не два полигона крест-накрест и не четыре гробиком. Рекомендую на досуге проверить растительность в Grand Theft Auto: Vice City.

Что же тогда в NARC я найду совсем плохого? Увы, но приговор жесток – однообразие. Возьмем, к примеру, товарно-денежные отношения. Наркотики можно принимать самому, сдавать в участок и продавать. На деньги – лечиться и покупать более серьезные препараты. И все. Накопить большую сумму и внедрить себе имплантат или приобрести виллу – нельзя. На машинках кататься нельзя. Спустя полчаса изучения города понимаешь, что делать в нем нечего –

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Великолепный саундтрек, оригинальная тематика игры, хорошо выдержанный стиль.



Минусы:
Не слишком современная графика, отчаянное однообразие происходящего, неудобный интерфейс. Пуританам вход воспрещен.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.0**

Наше резюме:
Забавная игра, от которой наркобизнесу не будет ни пользы, ни вреда. Но я бы предпочла дождаться State of Emergency 2.



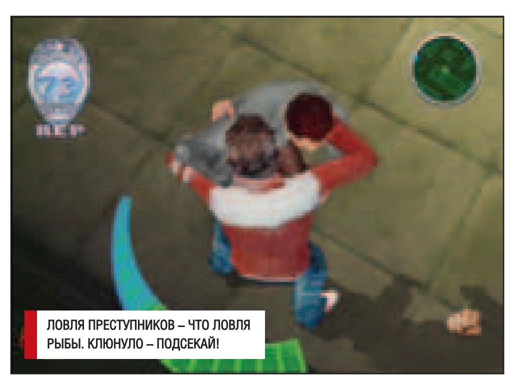
Слово на букву «Ю»?

Западная пресса по поводу NARC разошлась во мнениях. Рецензии больше напоминают авторские колонки на тему «почему же в этой игре использование наркотиков имеет больше плюсов, чем минусов?» Не нравятся «игрожурам» и слова на буквы F и S. Ой, ах, как страшно жить стало – в играх даже матом ругаются. Меня больше волнуют вполне цензурные жаргонные выражения, которыми изобилует NARC, – выпускник обычной российской школы такой английский язык переварить не сможет. Особенно без субтитров.

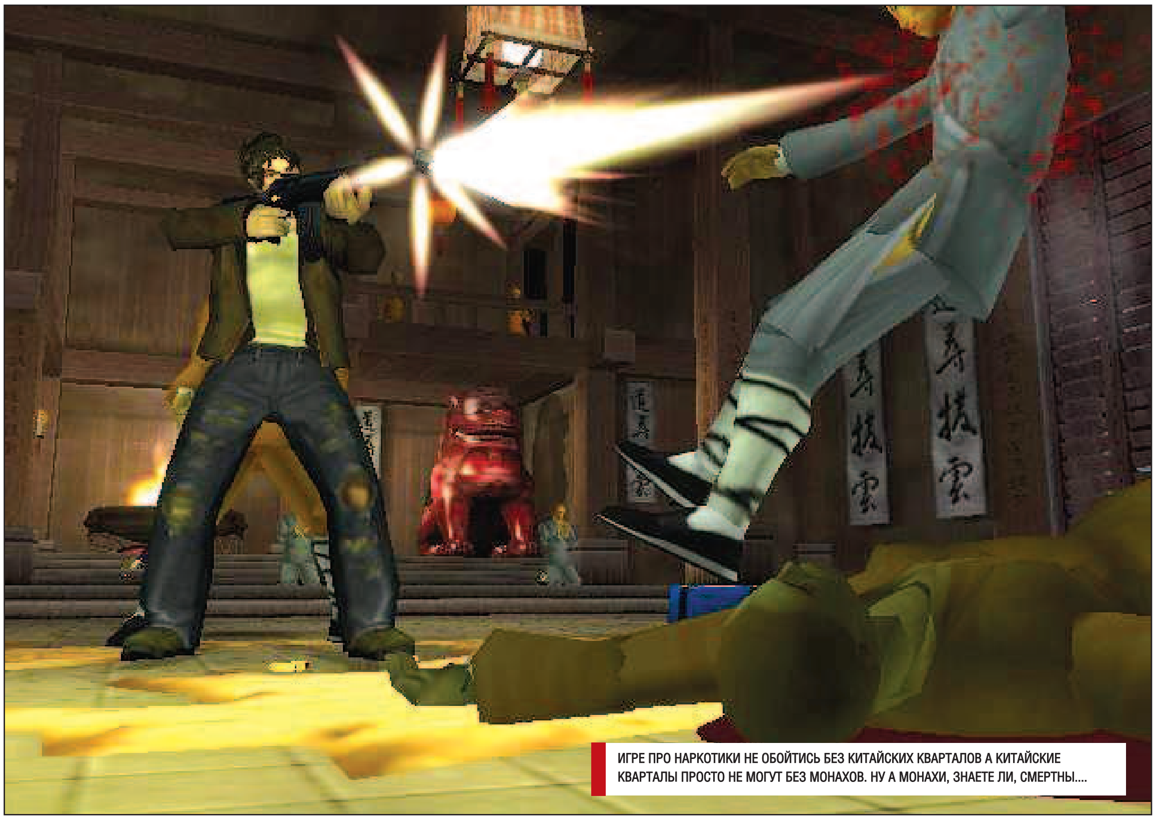


«ЧУВАК, А ЧЕ У ТЕБЯ ГОЛОВА НЕ ТАКАЯ? ДАВАЙ Я ТЕБЯ, ТИПА, АРЕСТУЮ! ХИ-ХИ, ХИ-ХИ, ХИ-ХИ».





ЛОВЛЯ ПРЕСТУПНИКОВ – ЧТО ЛОВЛЯ РЫБЫ. КЛЮНУЛО – ПОДСЕКАЙ!



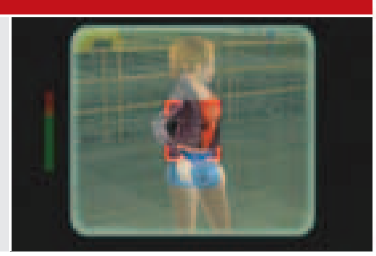
ИГРЕ ПРО НАРКОТИКИ НЕ ОБОЙТИСЬ БЕЗ КИТАЙСКИХ КВАРТАЛОВ А КИТАЙСКИЕ КВАРТАЛЫ ПРОСТО НЕ МОГУТ БЕЗ МОНАХОВ. НУ А МОНАХИ, ЗНАЕТЕ ЛИ, СМЕРТНЫ....

только бродить по десятому разу по кругу, арестовывая преступников. Облегчить себе прохождение сюжетной миссии своими подвигами на ниве первоначального накопления капитала нельзя. Но это и не требуется. Управление в NARC хорошее – и прицел вручную наводится нормально, и автопоиск врагов работает. Противники грамотно стрейфятся, прыгают, но подстрелить их не составляет никакого труда. А если уж крэка тяпнуть – тем более. Это как slo-mo какое-нибудь. Но без наркоты после боя непременно остается ощущение нечестности происходящего. Слишком все просто и кукольно.

Усилием воли прогоняю прочь обошедшуюся столь дорого атмосферность. Резиновые человечки лежат в лужах нарисованной крови, а наша марионетка, весело подпрыгивая, когда ее дергают за веревочки, бежит к очередному пункту выдачи миссий. Топ-топ, шлеп-шлеп. «Не хотите немного заторчать, сэр?» – прохожему. «Всем стоять, полиция!» – наркодилеру. Двойные стандарты в извращенной форме. ■

Кредит доверия

Как будто в противовес GTA'шным «звездам» преступников, полицейские в NARC также оцениваются по их деяниям. Рейтинг измеряется в цифрах – от 0 до 100. Арест настоящих преступников повышает уважение к герою, случайных прохожих – снижает его. Мирных жителей не стоит бить кулаком по лицу и расстреливать из дробовика. Выделить бандитов в толпе несложно: наркодилеры отмечены специальным символом, хулиганы дерутся с прохожими, грабители тащат оргтехнику из магазина, а проститутки легко одеты и стоят в специфической позе.



АЛЬТЕРНАТИВА

ВЗРОСЛЕЕ, ЧЕМ



State of Emergency

ЦИНИЧНЕЕ, ЧЕМ



Manhunt

«Не хотите немного заторчать, сэр?» – прохожему. «Всем стоять, полиция!» – наркодилеру. Двойные стандарты в извращенной форме.





ПРИХОДИТСЯ ПРИВЫКАТЬ К ИСКАЖЕННЫМ ПРОПОРЦИЯМ И НЕБРИТЫМ ФИЗИОНОМИЯМ. СКАЖИ НАРКОТИКАМ ДА, И МИР ПЕРЕСТАНЕТ СИЯТЬ ЯРКИМИ КРАСКАМИ.



БОЛЬШАЯ ПУШКА И КРОВЬ РЕКОЙ НЕ СГЛАДЯТ ВПЕЧАТЛЕНИЕ ОТ ОКВАДРАЧЕННЫХ ПЛЕЧ ГЕРОЯ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Restless
restless@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	flight action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	IDDK Group
РАЗРАБОТЧИК:	HBM / G5 Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.iddk.ru/gm/28

Красная Акула 2: Ликвидация Хоссманна (Red Shark 2)

Спинномозговой экшн в обертке «фантастического вертолетного боевика».

В 1907 году первый в мире вертолет, изготовленный французами Бреге и Рише, оторвался от земли. Проект «Красная Акула 2» поможет вам приобщиться к истории, хотя бы на уровне единичек и нулей. Для этого придется забраться в кабину виртуального вертолета, запустить движок и жать на гашетку с усердием обезумевшего пилота.

По ходу игры вы опробуете три боевые машины: Ка-50 Hokum, AH-64A Apache и PAH-2 Tiger. Выбор оружия невелик, а на первых уровнях и вовсе скуден. Вот на что вы можете рассчитывать: пулемет, пушка, ракета простая и ракета самонаводящаяся. Благодаря последней в этом списке боеголовке бороться с противником довольно легко. Попадает в поле зрения вражеский объект, радар тут же ловит его на мушку. Вы нажимаете кнопку пуска ракеты и с улыбкой наблюдаете, как живописно летят вниз обломки, которые полсекунды назад были самолетом вражеских ВВС. Как утверждают врачи, садизм в малых дозах полезен. В старании создателям не откажешь: попытку разнообразить геймплей они предприняли. Оборона военных баз, спасательные и разведывательные операции, сражения при поддержке ВМФ и сухопутных войск – список заданий, вроде бы, внушительный... Но игра быстро наскучивает – антураж меняется, а баталии нет.



СОЛНЦЕ – СЕРЬЕЗНАЯ ПОМЕХА В БОЮ. НАДО СМАНЕВРИРОВАТЬ ТАК, ЧТОБЫ НЕ СЛЕПЛИ ГЛАЗА. И ЛИШЬ ПОТОМ ПРИНИМАТЬСЯ ЗА ВРАГОВ.

Разработчики взяли движок еще первой «Красной Акулы», но здорово его подлатали. Пластическая операция по оптимизации кода, конечно, дала свои результаты, но не стоит ожидать изменений, подобных тем, которых добиваются телезвезды с помощью денег и скальпеля хирурга. Музыка, как и обещали девелоперы, – стопроцентный хард-рок. Ощущение, будто бы в кабину вертолета предусмотрительные конструкторы поставили радио и настроили на рок-станцию. «Поднимающая боевой дух музыка»? Да, именно так: хочется незамедлительно чего-нибудь разнести. Признайтесь, когда над вашей головой пролетает вертолет спецслужб, у вас ведь дергается большой палец в поисках гашетки?.. Если сейчас – нет, то поиграв в «Красную Акулу 2» пару часов, вы, наверняка, ответите утвердительно. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Крылья России (Red Jets)

ПРОЩЕ В УПРАВЛЕНИИ, ЧЕМ



Апач 2: Русский синдром

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★☆☆☆☆☆ **5.5**

Наше резюме:
Игра любопытная, но без претензий на оригинальность. Порция вертолетного экшна на вечерок-другой. Потом надоедает.

КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Отличный звук, погружающий в самую пучину боя
Простенький, но занимательный игровой процесс.

Минусы:
Неказистая (хотя и не настолько, чтобы раздражала) графика.
Геймплей наскучивает столь же быстро, как и цепляет.

Сюжет игры замысловат

Боевой вертолет и, естественно, его пилота командование отправляет во времена Великой Отечественной войны. Там уже орудуют террористы будущего, сочувствующие фашистам. Они хотят изменить мировую историю и помочь Гитлеру одержать победу. В ваших силах не допустить этого!





В ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ИГРЕ ЕСТЬ МЕСТО И РЕАЛЬНЫМ СРАЖЕНИЯМ, ТАКИМ КАК ПЕРЛ-ХАРБОР И СТАЛИНГРАДСКАЯ БИТВА.



КОРАБЛИ КРАСИВЫ, НО ВЗРЫВАЮТСЯ КАК-ТО ТУСКЛОВАТО.



В «КРАСНОЙ АКУЛЕ 2» ПОЯВИЛИСЬ ВОЗДУШНЫЕ ЦЕЛИ. БОЛЬШОЙ ШАГ ВПЕРЕД ПО СРАВНЕНИЮ С ПЕРВОЙ ИГРОЙ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru



IMPORT REVIEW

ПЛАТФОРМА:	Xbox
ЖАНР:	action/fighting
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	InterServ International
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

ОНЛАЙН:
http://is-games.com

Iron Phoenix

Непонятно, какие причины толкнули уважаемую Sega стать издателем столь посредственной игры, как Iron Phoenix.

С момента запуска Xbox Live свет увидело достаточное количество более чем заслуженных проектов, поддерживающих этот сервис, в том числе настоящие блокбастеры, вроде Halo 2. Поэтому появление Iron Phoenix других чувств, кроме недоумения, не вызывает.
Разработчики IP невесть почему решили, что при наличии multiplayer все, хотя бы отдаленно напоминающее более-менее приличный режим для одного игрока, должно исчезнуть из их детища как класс. Удел простых смертных, не имеющих доступа к Сети, – режим offline play, полностью дублирующий своего online-собрата, за тем лишь исключением, что всех виртуальных противников и союзников контролирует AI, от которого легкой жизни ждать не приходится.
За примером далеко ходить не надо – запустив обычный Deathmatch, вы уже через пару минут будете наблюдать, как сговорившиеся боты всем миром мутузят вас и только вас. Поспешное бегство в Team Deathmatch положения не спасет: соперники продолжат наседать всем скопом, а предполагаемые товарищи по команде преспокойно отдыхают в сторонке. Ситуация несколько исправляется в режиме Challenge Ring, где наконец-то дают возможность сразиться с противником честно, один на один, но тут в дело вступает жалкая и весьма неинтуитивная боевая система, разобраться с которой без инструкции и солюшена с GameFAQs непросто. Естественно, желание играть пропадает минут через 15, самое большее через полчаса.
Масла в огонь подливает камера, которая отчаянно не желает работать как надо, то и дело уезжая куда-то вбок, а также весьма невыразительная графика, никак не дотягивающая до современных стандартов.
После близкого знакомства с Iron Phoenix возникает только один вопрос: «На что же они рассчитывали, выпуская ЭТО?» Неужели одна только поддержка Xbox Live стоит подобных жертв? ■



ФАЙТИНГОВ НА ЧЕТЫРЕ ПЕРСОНЫ НЕ ТАК УЖ МНОГО. А УЖ НА ШЕСТНАДЦАТЬ...

КРАСИВА, СТРОЙНА И В ТЕМНОЙ ПОДВОРОТНЕ ЗА СЕБЯ ПОСТОЯТЬ МОЖЕТ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ПОХОЖЕ НА



Kakuto Chojin

ХУЖЕ, ЧЕМ

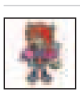


Dead or Alive Ultimate

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Простое управление, интересный дизайн некоторых арен, довольно симпатичные спецэффекты.



Минусы:
Невероятное однообразие одиночных режимов, убогая боевая система, полное отсутствие баланса, в целом посредственная графика, примитивный AI.

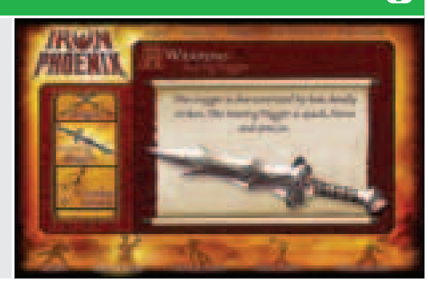
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 4.0
★★★★★★★★★★

Наше резюме:
Странное творение малоизвестной студии InterServ, в котором, кроме поддержки Xbox Live, нет ничего примечательного.

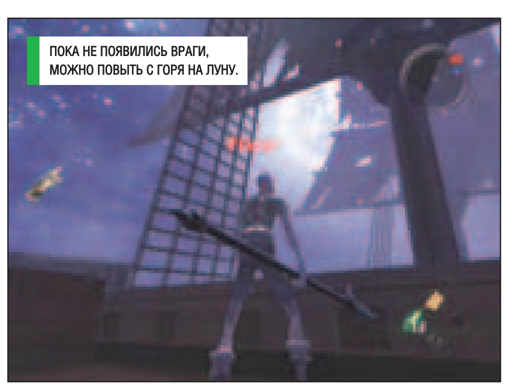
Инвентаря на всех не хватит

Одновременно в Iron Phoenix могут играть до шестнадцати человек, а доступных видов оружия – всего девять. Так положено по сюжету (из упавшего метеорита выковали девять клинков). Страдать от дефицита, как обычно, приходится ни в чем не повинным пользователям.





В ИГРЕ ЕСТЬ ДАЖЕ СУПЕРУДАРЫ. ВОТ ТОЛЬКО ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ИМИ КАК СЛЕДУЕТ УМЕЕТ ЛИШЬ AI.



ПОКА НЕ ПОЯВИЛИСЬ ВРАГИ, МОЖНО ПОВЫТЬ С ГОРЯ НА ЛУНУ.



ПРИ ОЧЕНЬ СРЕДНЕЙ ГРАФИКЕ В ЦЕЛОМ ВОДА И НЕКОТОРЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ ВЫГЛЯДЯТ ОЧЕНЬ ДАЖЕ СИМПАТИЧНО.

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru

Jade Empire

■ ПЛАТФОРМА: Xbox
■ ЖАНР: RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
■ РАЗРАБОТЧИК: BioWare
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Xbox

■ ОНЛАЙН:
http://jade.bioware.com

Канадская BioWare в очередной раз завораживает поклонников. На этот раз – легендой об Империи, которой не было.

Не каждый разработчик найдет в себе силы отказаться от известного бренда и переключиться на новый материал (читай: сойти с проторенной дорожки и отправиться покорять неизвестность). Но BioWare сделала это дважды: сначала – распрощавшись с культовым сериалом Baldur's Gate, затем – передав в руки малоизвестной студии Obsidian Entertainment овеянную славой Knights of the Old Republic. Ныне на пьедестал почета канадцы хотят возвести Jade Empire. Заслуженно ли?

СКАЗКИ НАШЕГО ГОРОДКА

Давным-давно страшная засуха едва не погубила великую Империю. Люди гибли тысячами, но небеса были глухи к их мольбам. И тогда Император пошел на отчаянный шаг: снарядив огромную армию и заручившись поддержкой непобедимого воина по имени Рука Смерти, он отправился в святилище Водяного Дракона, чтобы лично потребовать помощи у равнодушного божества. Чем закончилась встреча Императора с Драконом – неизвестно. Но засуха миновала, а вместе с тем в государство вернулись покой и процветание. И лишь очень немногие задумались – а какую цену заплатил правитель за спасение своего народа?

Годы спустя, в деревеньке, расположенной у самых границ Империи, престарелый мастер Ли рассказывает своему лучшему ученику, что тому уготовано особое будущее: восстановить нарушенное равновесие и тем самым спасти мир от страшной катастрофы.

Сценарий Jade Empire (далее JE) – это гремучая смесь из китайской (скорее даже общеазиатской) мифологии, киношных штампов и фантазии умельцев BioWare. Смесь, как ни странно, весьма удачная: все ее элементы хорошо сочетаются между собой, и следить за развитием событий действительно интересно – сюжет то и дело совершает резкие повороты, да и состав действующих лиц постоянно пополняется самыми колоритными фигурами. Последние временами ухитряются затмить даже персонажей KOTOR, что, поверьте, не так-то просто. Бывший наемный убийца, пытающийся искупить прошлые грехи, маленькая девочка, в чье тело вселился свирепый Страж, повар-неудачник, затюканный сварливой женой, – вот далеко не полный список тех, кто вызовется помогать главному герою во время путешествия. А ведь есть еще бесчисленные NPC, среди которых тоже хватает ярких, запоминающихся личностей. Они интригуют, переживают, строят планы на будущее – одним словом, живут своей собственной жизнью, и отнюдь не жаждут, чтобы в нее вмешивался ваш протагонист. Однако все меняется, как только на их пути встречаются действительно БОЛЬШИЕ проблемы!

ЧУЖАЯ БЕДА – НАШ ДОХОД

Как и положено в любой хорошей RPG, основной сюжетной линии сопутствует огромное количество побочных – по сути, заданий, которые, во-первых, помогают значительно быстрее набрать необходимый для дальнейшего развития опыт, а во-вторых, способствуют получению кучи полезных сведений об окружающем мире, его истории и его проблемах. Задания могут быть самыми разными, причем не только по сложности выполнения или количеству полагающихся в случае успеха премиальных, но и по эмоциональному настрою: трагедия нередко соседствует с полнейшим балаганом. Можно отправиться на поиски потенциального спутника жизни для предводительницы местной кри-



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Fable

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



SW: Knights of the Old Republic



КРАСИВЫЕ ДЕВУШКИ ПОРОЙ НЕПРЕДСКАЗУЕМЫ И ОЧЕНЬ ОПАСНЫ.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Сбалансированная боевая система, удобное управление, великолепный сюжет, яркие персонажи, блестящее графическое исполнение.

Минусы:
Не всегда удовлетворительная работа камеры, мелкие технические недоработки, довольно посредственная музыка.

ВЕРДИКТ

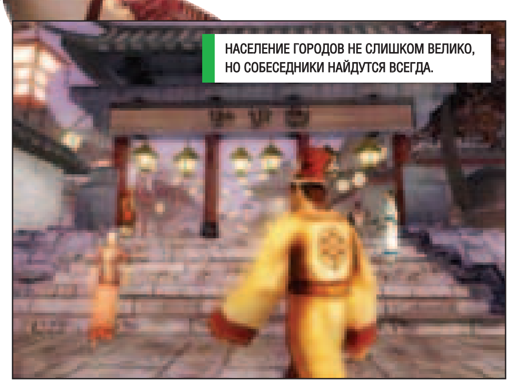
НАША ОЦЕНКА: 9.0
★★★★★★★★★☆

Наше резюме:
Масштабная ролевая игра, достойно выдерживающая сравнение даже со Star Wars: Knights of the Old Republic.



ТАКИМ ЗАКАТОМ ЛЮБОВАТЬСЯ МОЖНО ЧАСАМИ.





НАСЕЛЕНИЕ ГОРОДОВ НЕ СЛИШКОМ ВЕЛИКО, НО СОБЕСЕДНИКИ НАЙДУТСЯ ВСЕГДА.


МОГУЧИЙ TOAD DEMON АБСОЛЮТНО НЕВОЗМУТИМ И УВЕРЕН В ПОБЕДЕ.

Нужна поддержка!

Особое место в боевой системе отведено так называемым support styles, которые не наносят физического ущерба противникам, но помогают превратить их в легкую мишень для обычных атак. Например, Heavenly Wave позволят замедлить оппонента, получив тем самым заметное преимущество в скорости и маневренности.



минальной группировки, уговорить не в меру грустного огра вернуться к работодателю, или помочь престарелой даме отвоевать незаконно отнятое у нее чайное заведение. А можно принять участие в судьбе двух сирот, десятилетия назад погибших при наводнении, чьи души никак не могут найти покой в потустороннем мире. Неизменно одно – практически всегда перед вами будет стоять выбор, как поступить, и от выбора этого зависит очень многое.

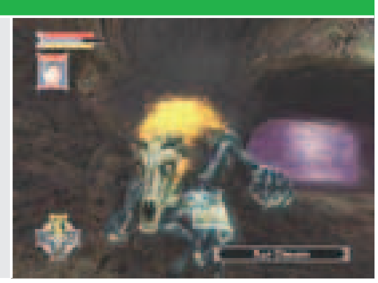
ГДЕ НАЙДЕШЬ, ГДЕ ПОТЕРЯЕШЬ

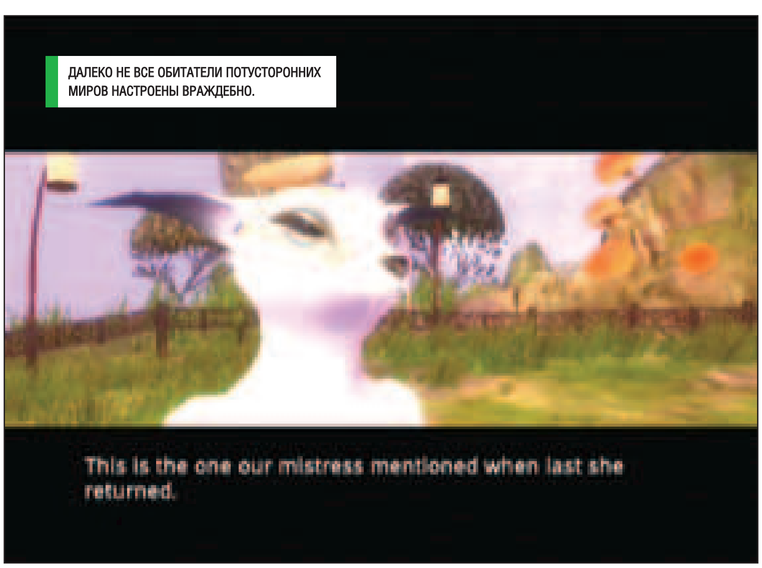
Путь Открытой Ладони или путь Сжатого Кулака: любое принятое решение – шаг по одному из них. Первый станет дорогой для тех, кто предпочитает жить в согласии с окружающими; второй предназначен для искателей истинного могущества. Строго говоря, уши KOTOR (как, впрочем, и других проектов BioWare) видны невооруженным глазом, но в данном случае самоповтор простителен, да и выглядит вполне уместно.

Отдав предпочтение тому или иному пути, будьте готовы, что этот выбор придется по душе не всем. Кто-то из ваших спутников не оценит проявлений доброты, кого-то покоробит излишняя жестокость – потеря доверия неизбежна в любом случае. Впрочем, быть самым «человечным человеком» все же оказывается предпочтительнее – сторонники крутых мер в вашей команде заметно уступают числом поборникам добра и справедливости. Вдобавок за мирное разрешение конфликтов очки опыта начисляются не в пример щедрее. Это вовсе не означает, что сражений в JE мало, – наоборот, драться придется часто, и чем ближе к финалу, тем более ожесточенными становятся схватки. А потому уметь постоять за себя – не менее важно, чем искать компромиссы с товарищами по оружию.

ОККД (очень краткий курс демонологии)

В Jade Empire человеческий мир бок о бок сосуществует с миром демонов, большинство из которых не слишком-то любят простых смертных. Демоны, как правило, очень агрессивны, но и от них может быть немалая польза: одолев некоторых, вы получите шанс научиться принимать облик монстра. Пребывание в шкуре чудовища расходует драгоценную энергию Ки, зато соперники разлетаются во все стороны, будто игрушечные, а наносимый вам ущерб «притупляется». Навыки перевоплощения можно усовершенствовать так же, как и обычную магию: уменьшится потребление Ки и увеличится время действия оборотного заклинания.





ДАЛЕКО НЕ ВСЕ ОБИТАТЕЛИ ПОТУСТОРОННИХ МИРОВ НАСТРОЕНЫ ВРАЖДЕБНО.


МАГИЯ НЕ СРАВНИТСЯ ПО ЗРЕЛИЩНОСТИ С FINAL FANTASY, НО ЕСЛИ ТАК ПОЙДЕТ И ДАЛЬШЕ...

Цветочные убийцы

На службе Императора состоит огромная армия, но главное его оружие – секта Lotus Assassins, командует которой Рука Смерти. «Убийцы Лотоса» не только хорошо подготовленные бойцы и прирожденные шпионы, но и могущественные волшебники. Именно им поручено найти и уничтожить главного героя игры.



РОГАТОЕ ЧУДОВИЩЕ СПРАВА – ОДИН ИЗ НАИБОЛЕЕ ЦЕННЫХ ВАШИХ СОЮЗНИКОВ.



КОГДА-ТО ИМПЕРАТОР СПАС СВОИХ ПОДДАННЫХ, НО С ТЕХ ПОР МНОГОЕ ИЗМЕНИЛОСЬ.

ЗВОН МЕЧЕЙ

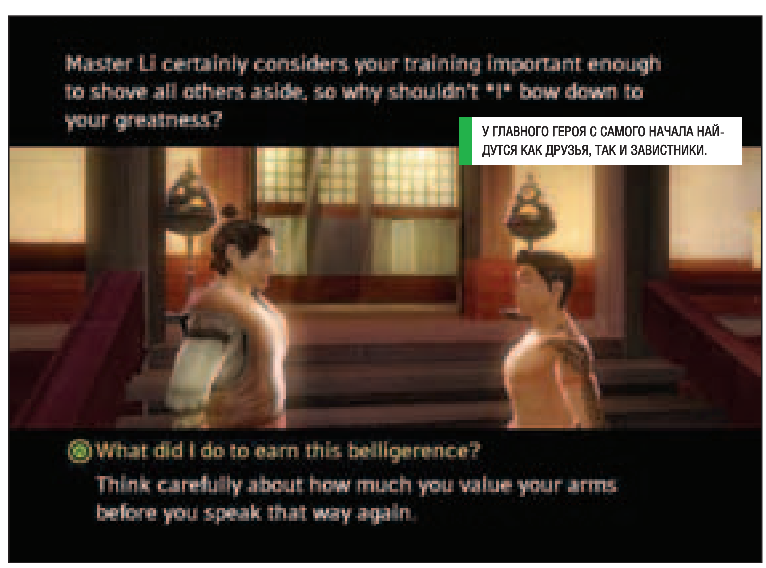
Боевая система JE – субъективно, одна из лучших на сегодняшний день. Разработчики использовали весь свой немалый опыт, накопленный за годы общения с жанром RPG, и практически превзошли самих себя, умудрившись сделать так, чтобы свою порцию удовольствия получили и новички, и опытные профессионалы. Закладывать основу для будущих побед предстоит уже при выборе типа персонажа (коих всего четыре – strong, fast, balanced и magic) и распределении немногочисленных ability points между тремя основными показателями: body (здоровье и сила), spirit (магические способности) и mind (ловкость и скорость). Финальный аккорд – выбор боевых стилей, которые также делятся на несколько категорий. Самая большая из них – martial styles, представляет собой различные виды рукопашной борьбы. Эти стили – основа вашего боевого искусства; большую часть времени вам предстоит пользоваться именно ими, в то время как оружие (weapon styles) и магия (magic styles) станут хорошим подспорьем в самых трудных сражениях. Полагаться на какой-то один суперприем здесь попросту глупо: каждый стиль находит свое применение, а противники попадаются очень разные: на одних не действует магия, другие не восприимчивы к ударам кулаков, шкура третьих надежно защищает от любого холодного оружия. Поэтому, чтобы достичь желаемого результата, различные стили приходится постоянно комбинировать.

Немалая роль отведена так называемому Ки (Chi) – местному аналогу магической энергии. Ки используется для всех заклинаний, с его помощью можно восстанавливать здоровье и задействовать Power-приемы, которые заметно сильнее обычных. Неразумное использование энергии Ки может даже привести к безвременной кончине героя, хотя по-настоящему сложных потасовок в JE очень мало – в этом еще одно сходство с KOTOR, там авторы также щадили игроков.

Не обошлось и без персонажей-союзников. Единовременно можно задействовать только одного (всего же их встретится около десятка), выбрав предварительно, насколько активным будет его участие в бою. Откровенно говоря, практической помощи от большинства виртуальных напарников немного – гибнут они на удивление быстро, а оживить их нельзя, пока схватка не закончится. Поэтому



РАЗБРОСАННЫЕ ПОВСЮДУ СВИТКИ ОБЯЗАТЕЛЬНО НУЖНО ЧИТАТЬ – ЭТО ПОМОГАЕТ НАБИРАТЬ ОПЫТ.



У ГЛАВНОГО ГЕРОЯ С САМОГО НАЧАЛА НАЙДУТСЯ КАК ДРУЗЬЯ, ТАК И ЗАВИСТНИКИ.


ПОДЗЕМЕЛЬЯ JADE EMPIRE ТАЯТ НЕМАЛО СЕКРЕТОВ. БОЛЬШИНСТВО ИЗ НИХ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ОПАСНЫ ДЛЯ ЖИЗНИ.

Драться придется часто, и чем ближе к финалу, тем более ожесточенными становятся схватки.

самое мудрое решение – отправлять соратников в тыл, задействовав режим Support. В таком случае польза от них становится куда более ощутимой: например, красавица Dawn Star умеет восстанавливать Ки, а страж Chai Ka всегда поправит вашему подопечному пошатнувшееся было здоровье. И то и другое может очень пригодиться – ведь канонических лечебных предметов здесь не существует в принципе.

ПУТЕШЕСТВУЕМ НАЛЕГКЕ

Со знакомым каждому поклоннику RPG бездонным Inventory создатели JE расправились самым радикальным образом – его просто нет. Привычной массе предметов экипировки, артефактов, склянок и прочего барахла нашли экономичную замену: техники (techniques) и драгоценные камни (gems). И то, и другое можно найти у торговцев, но техники приобретаются однажды и на веки вечные, камни же взаимозаменяемы; кстати, одновременно можно экипировать только ограниченное их количество. Так же бесцеремонно обошлись и с оружием. Таскать при себе целый арсенал более не разрешается – моветон. Коли хотите стать настоящим спасителем Империи, определитесь раз и навсегда, что вам больше нравится, – меч или боевой посох. А сделав выбор, будьте готовы, что передумать уже не получится.

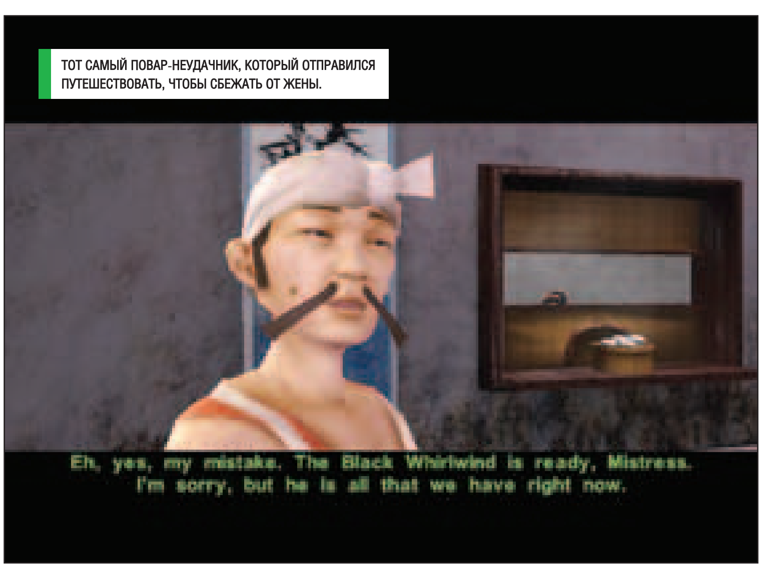
ХУДОЖЕСТВЕННАЯ СЪЕМКА

Управление в JE выверено до мелочей, и освоить его можно за считанные минуты – притом, что используется каждая из десяти кнопок контроллера плюс обе аналоговых рукояти и цифровая крестовина. Зато камера неожиданно подвела. Пока персонаж бодрой спортивной рысцой бегает по очередному населенному пункту в поисках собеседника, дела обстоят более-менее нормально. Но стоит начаться сражению – и камера, совершив дикий кульбит, либо врезается в затылок кого-нибудь из участников драки, либо начинает упрямо показывать окрестные заросли. Конечно, ее положение можно подкорректировать, но в пылу схватки, когда со всех сторон на вас сыплется град ударов, это не так-то и просто сделать.
Дурной характер камеры порой может испортить впечатление и от внешнего великолепия JE – в конце концов, кому понравится, когда под нос суют какую-то размытую текстуру?! А между тем JE очень красива.

В свое время KOTOR довольно сильно ругали за не самую передовую графику – ругали, чего греха таить, совершенно справедливо. После этого сотрудники BioWare, очевидно, взялись за ум, и в результате сотворили одну из самых привлекательных игр для Xbox. Модели персонажей, природа, магия – все это выглядит невероятно детализованным, а благодаря замечательной работе художников игра просто оживает на глазах, грозя в какой-то момент вырваться из недр телевизора в реальный мир.
Жаль, что музыка таких сильных эмоций не вызывает – она неплоха, но совершенно обыденна; создается впечатление, что ей просто забыли уделить достаточно внимания. Зато не подвели актеры, чьими голосами говорят персонажи, – не в последнюю очередь их усилиями встречи со многими обитателями Империи из банальных диалогов «ни о чем» превращаются в настоящее событие.

ВОТ И СКАЗКЕ КОНЕЦ

В Jade Empire нужно влюбляться с первого взгляда. Чтобы, дойдя до конца один раз, возвращаться к этой игре снова и снова. Чтобы еще раз увидеть ее чудаковатых жителей, и сделать шаг в загадочный мир духов и демонов. Именно Jade Empire, как ни одна другая RPG, может заставить вас почувствовать себя частью настоящей легенды, в которой смешались быль и сказка. ■



ТОТ САМЫЙ ПОВАР-НЕУДАЧНИК, КОТОРЫЙ ОТПРАВИЛСЯ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ, ЧТОБЫ СБЕЖАТЬ ОТ ЖЕНЫ.


МИР ДУХОВ ЗАМЕТНО ЯРЧЕ МИРА ОБЫЧНЫХ ЛЮДЕЙ.



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Traveller's Tales
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.legostarwarsthevideogame.com

LEGO Star Wars

Прямой репортаж из далекой леголактики: о джедаях, Силе и пимпочках. Игрушечные ситхи с настоящими световыми мечами.

В 1934 году датский плотник Оле Кирк Христиансен, чтобы назвать созданную им компанию по производству игрушек, соединил слова «играй» и «хорошо» на своем родном языке. «Играй» по-датски leg, «хорошо» – godt. Вместе получилось LEGO.
Этот факт известен гораздо меньше, чем история Star Wars. Однако только в сочетании с кубиками и человечками из датского конструктора LEGO сериал Джорджа Лукаса смог наконец преодолеть свою «звездную болезнь» и предстать перед нами в совершенно новом качестве.



ВЫ НАМ ПИСАЛИ...

«Дорогой Вова! Ты очень сердишься, что я в каждой своей статье развожу «балады», вместо того чтобы «описать каждого героя поярче». Больше не испытываю твое терпение и перехожу к сути. В LEGO Star Wars (LSW) собраны ключевые сцены первых трех эпизодов «Звездных войн». Большинство из них представляют собой экшн от третьего лица; есть, разумеется, гонки (из первого эпизода) и пара уровней с полетами на космических истребителях. Все персонажи игры – LEGO-дублеры киноактеров (а также компьютерных моделей), отметившихся в фильме.

ЛИШНИХ ЛЮДЕЙ НЕТ!

Приключенческий («пеший») режим явно рассчитан на двоих. Многие задачки подразумевают совместные действия игроков: например, один джедай забирается на камень, второй поднимает его при помощи Силы, чтобы падаван мог запрыгнуть в ранее недоступное место. При одиночном прохождении управляемые искусственным интеллектом напарники действуют грамотно, но гораздо интереснее все-таки подключить дополнительный геймпад и выдать его товарищу или подруге. Теоретически, два человека могут играть в «писишную» версию и на клавиатуре, но не всякая «ключ-доска» такое выдержит. Здесь у владельцев консолей явно более выигрышное положение. Многопользовательскую (вернее, двухпользовательскую) игру стимулируют и разные специализации персонажей. Джедаи сражаются на лазерных мечах, умеют выполнять двойное сальто и использовать Силу (о ней позже). Вооруженные бластерами герои (Падме, Амидала, капитан Панака) в специально отмеченных местах могут подтягиваться при помощи гар-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Подарок не только и не столько для фанатов, сколько для всех игроков с чувством юмора.

Автопробегом по пимпочкам

Гоночный этап на Татуине сделан также очень неплохо. Нам надо проехать три круга по трассе, догнав на каждом отрезке Себульбу. При этом ситуация на треке постоянно меняется – то тускенские бандиты пальбу начнут, то Себульба мин накидает, то булыжниками дорогу завалит. Сбор канистр и пимпочек продолжается и здесь.

Автоприцел-предатель

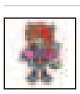
Боевая система игры несколько упрощена. Джедаи атакуют и блокируют удары одной и той же кнопкой, выбирая ближайшую цель автоматически. Иногда, особенно при больших скоплениях противников и союзников, мы нападаем совсем не на того, на кого хотели, и можем даже зарубить своего товарища.



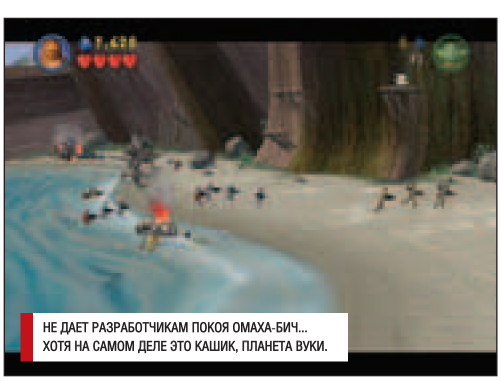
КНУТ И ПРЯНИК + -



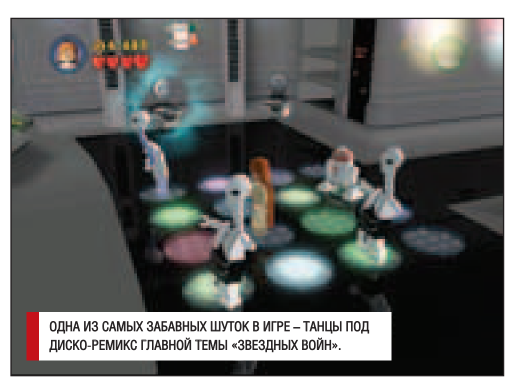
Плюсы:
Необычный, остроумный подход к теме «Звездных войн».
Разнообразный игровой процесс. Интересный режим для двух игроков.



Минусы:
Не всегда корректно работающее автонаведение.
Игра коротковата – хотелось бы получить и классическую трилогию. Ждем сиквел?


НЕ ДАЕТ РАЗРАБОТЧИКАМ ПОКОЯ ОМАХА-БИЧ... ХОТЯ НА САМОМ ДЕЛЕ ЭТО КАШИК, ПЛАНЕТА ВУКИ.




ОДНА ИЗ САМЫХ ЗАБАВНЫХ ШУТОК В ИГРЕ – ТАНЦЫ ПОД ДИСКО-РЕМИКС ГЛАВНОЙ ТЕМЫ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН».



СЕЙЧАС ДАРТ МОЛ В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ УБЕЖИТ, И У НАС БУДЕТ ВРЕМЯ СОБРАТЬ ВСЕ ЗАГЛУШКИ В ЭТОМ ЗАЛЕ.

пунных пушек. Роботы R2D2 и C3PO нужны, чтобы активировать электронные устройства, помеченные их портретами. Джа-Джа Бинкс выше всех прыгает, а Анакин Скайуокер в детсадовском обличии может пролезать по вентиляционным шахтам. Играбельных персонажей в LSW больше полусотни, и их список растет с каждой пройденной миссией. Разумеется, их ряды разбавлены такими ипостасями, как «Оби-ван из эпизода I» и «Оби-ван из эпизода II», а также коллекциями дроидов и клонов, различающихся только цветом. Зато можно покататься дройдеком или даже стать четырехсабельным генералом Гривусом. И здесь мы подходим к суровой бизнес-модели игры – за многие удовольствия (в частности, за возможность управлять некоторыми героями) надо платить. Не настоящими деньгами, но местным чистоганом – лего-заглушками studs, также известными как «пимпочки». Пимпочки эти

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



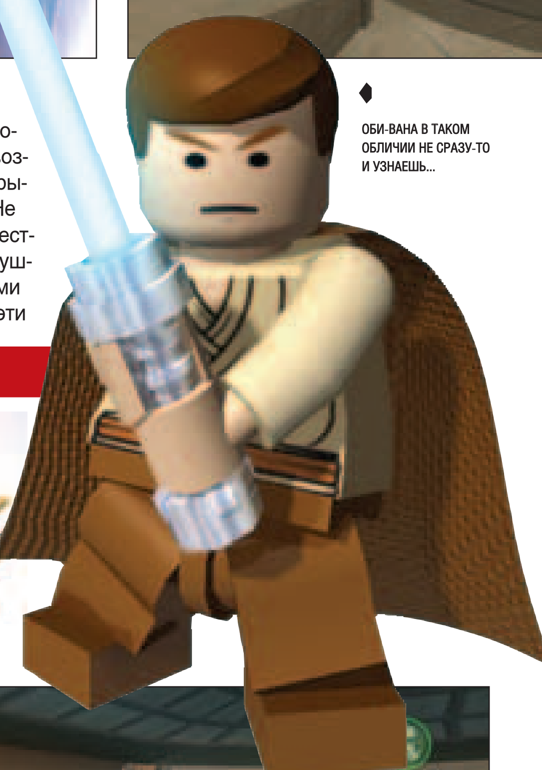
Back to Gaya

НЕПОХОЖА НА



другие StarWars-игры

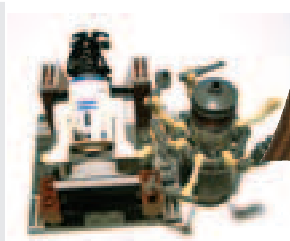




ОБИ-ВАНА В ТАКОМ ОБЛИЧИИ НЕ СРАЗУ-ТО И УЗНАЕШЬ...

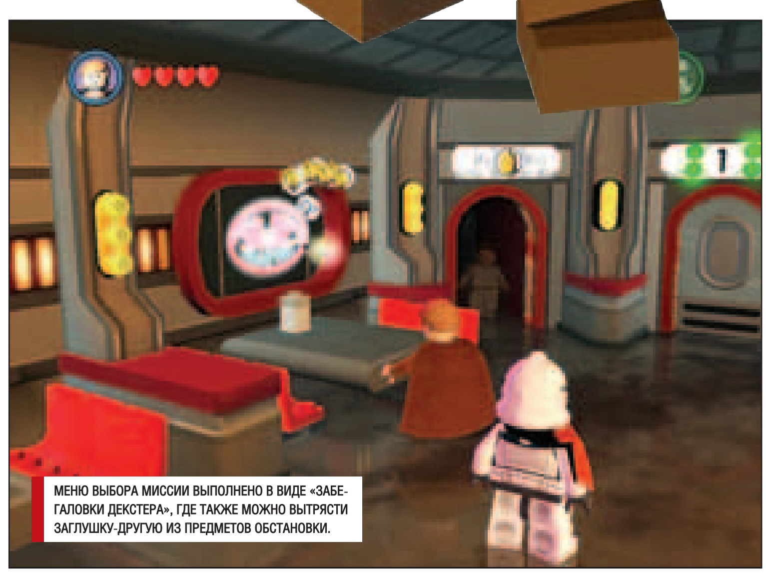
Reality check

Проведя небольшое журналистское расследование, мы обнаружили, что на сайте компании Lego можно найти упоминание об игрушках, посвященных всем эпизодам «Звездных войн», кроме первого. Рейд по магазинам дал те же самые результаты – ни дройдек, ни гунганов. А мы-то так хотели выяснить, болтаются ли у пластмассового Джа-Джа уши так же, как в игре. Зато можно смело сказать, что некоторые из персонажей LEGO Star Wars – модельки весьма раритетные. Впрочем, справедливости ради заметим, что, несмотря на все графические спецэффекты и классную анимацию, такого «фриплея», как с настоящими игрушками, игра предложить не может.





НАДОЕЛО БЕГАТЬ НА СВОИХ ДВУХ – САДИМСЯ В ИСТРЕБИТЕЛЬ. ТАКИЕ «СМЕНЫ ВИДОВ» ПРОИСХОДЯТ РАЗ ЗА ЭПИЗОД.



МЕНЮ ВЫБОРА МИССИИ ВЫПОЛНЕНО В ВИДЕ «ЗАБЕГАЛОВКИ ДЕКСТЕРА», ГДЕ ТАКЖЕ МОЖНО ВЫТРЯСТИ ЗАГЛУШКУ-ДРУГУЮ ИЗ ПРЕДМЕТОВ ОБСТАНОВКИ.

В списках не значатся

К сожалению, битва гунганов и дроидов Торговой федерации в LSW отсутствует. Причина в том, что никто из ключевых героев в ней деятельного участия не принимал. Не играть же, действительно, зацепившимся за стремя Джа-Джа? Не будет и «конной» погони за генералом Гривусом, хотя такой LEGO-набор существует.



БОЛЬШАЯ ДЕВЯТКА В ЦЕНТРЕ ЭКРАНА ОЗНАЧАЕТ, ЧТО У АНАКИНА ОСТАЛОСЬ ТОЛЬКО 9 СЕКУНД, ДАБЫ ДОГНАТЬ СЕБУЛЬБУ.



при прохождении игры обильно сыплются из побежденных противников и разрушенных объектов. Кроме того, их можно раздобыть с помощью джедайской Силы. Если воздействовать ею на специально подсвеченные предметы, те рассыпаются пластмассовым дождичком. Смерть персонажа, наоборот, штрафуется потерей какого-то количества драгоценных фиговинок. К счастью, это единственное наказание за потерю жизни – герой сразу возрождается практически на том же самом месте. Благодаря этому обстоятельству прохождение сюжетной части игры вряд ли займет больше времени, чем просмотр самой кинотрилогии. Но настоящая «дискотека» начинается уже после того, как пьеса отыграна.
В режиме Free Play мы опять пробегаем те же уровни, но теперь можем выбирать произвольного персонажа в дополнение к стандартному набору. Причем переключаться между героями позволяется в любое время. Почти на всех уровнях есть места, которых нельзя достигнуть «сюжетными» героями. Обычно там находятся склады заглушек и «бонусных канистр» – еще одной разновидности подлежащих собиранию предметов.

ВЕСЕЛАЯ СТОРОНА СИЛЫ

От всех проектов со словами Star Wars в названии игру отличает постоянное ощущение несерьезности происходящего. Возьмем то же самое использование Силы. Мало того, что с помощью джедайской магии можно не только расшвыривать дроидов и восстанавливать разрушенные мосты, но и, например, выдергивать из земли цветочки, – некоторые

Пимпочки обильно сыплются из побежденных противников и разрушенных объектов.

предметы под воздействием Силы начинают буквально плясать, да еще и под музыку. Великий Йода, стоит ему достать меч, перестает ходить по-нормальному, а передвигается только дикими сальто. Обладатели бластеров деловито извлекают свое оружие из несуществующего заднего кармана штанов. Даже сцены смерти и получения тяжких увечий в игре выглядят куда забавнее, чем, например, в Scrapland, где авторы тоже пытались сыграть на «невсамделишности» своих персонажей.
В игре почти отсутствует речевая озвучка, зато персонажи вдохновенно жестикулируют, многозначительно хмыкают и корчат рожи. Может, порой и непонятно, что они хотели этим выразить, но все равно очень смешно. Да и вообще, неужели вы не знаете, что там случилось за эти три эпизода? Вкратце: Сенатор Палпатин стал злым Императором. Анакин Скайуокер стал Дартом Вейдером. Оби-ван Кеноби обиделся. Добавлю еще, «множество людей получили удовольствие, наблюдая за этими процессами». В LEGO Star Wars вы будете не просто наблюдателем, а непосредственным участником эпиопеи, открыв для себя наконец веселую сторону Силы. ■



В БИТВЕ С ДЖАНГО ФЕТТОМ НА ПЛЕЧИ АСТРОБОТА ЛОЖИТСЯ ЗАДАЧА ПО ОТКЛЮЧЕНИЮ ОКРУЖАЮЩИХ ПЛОЩАДКУ ПУШЕК.



ПРИ ВЗГЛЯДЕ НА АМИДАЛУ ВСПОМИНАЕТСЯ ЛИМЕРИК: «ЖИЛА-БЫЛА ДАМА ПРИЯТНАЯ, НА ВИД СОВЕРШЕННО КВАДРАТНАЯ...»

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Xbox
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	id Software/Vicarious Visions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

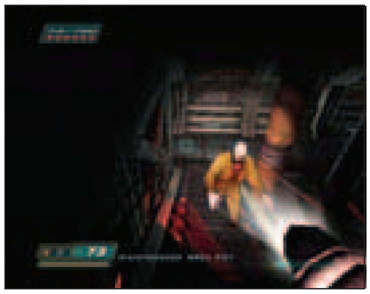
ОНЛАЙН:
http://www.doom3.com

Doom 3

Рекомендует «СИ»

Не может такого быть, чтобы один из лучших компьютерных шутеров переехал на Xbox и не испортился. Или может?

РС-версию Doom 3 сто раз разбирали по косточкам на страницах журнала; благодаря образцовой локализации от «1С» игра широко известна на родине слонов. Перед авторами консольного варианта Doom 3 стояла непростая задача – с одной стороны, менять что-либо в шутере от id нельзя, потому что святотатство и богохульство – фанаты им глотки перегрызут. С другой стороны – с самого начала было понятно, что такое освещение Xbox никак не потянет. Хирурги из Vicarious Visions отошли от тела Doom 3, вытирая скальпели о белые халаты: операция прошла успешно.
Пришлось ампутировать самые пафосные (и бесполезные) сценки: так, морпех больше не прибывает на Марс на космическом транспорте – солдат сразу оказывается в «приемной» и получает PDA. Самые обширные части уровней были уменьшены или вовсе отправлены в мусорное ведро (а даже самые большие, по меркам Doom 3, залы – ничто по сравнению с просторами Half-Life 2). Адские демоны выглядят почти так же пристойно, как на экране монитора, они нападают в тех же местах – закончившие компьютерный Doom 3 могут играть в Xbox-версию не страшась: выскакивающие из темноты импы уже не пугают. Фонарик, как обычно, приходится таскать всюду с собой; переключаться на него донельзя неудобно. Приличная система сохранения в Doom 3 осталась – записать игру можно в любой момент, не дожидаясь следующей контрольной точки. Непривычно для консольщиков, но вряд ли кто-то решится на критику разработчиков.





Эксклюзив для Xbox: режим совместного прохождения кампании на двух игроков. Ничего подобного нет ни в компьютерном Doom 3, ни даже в дополнении к нему (обзор которого – в прошлом номере «СИ»). Разработчики чуток поправили дизайн уровней: добавили аптечек и монстров; расставили двери, открыть которые можно только сообща; переписали некоторые диалоги так, что мир теперь спасают не один герой, а два. Обратите внимание: игра не поддерживает split-screen; попробовать «кооператив» можно, только соединив несколько консолей или подключившись к Xbox Live.
Компьютерный Doom 3 на момент выхода был одним из самых передовых шутеров, таким он остался и на консолях: столько рельефного текстурирования разом вряд ли найдется в какой-либо другой игре. Освещение осталось приличным, но уже не таким выдающимся: кажется, что движок обрабатывает только самые сильные источники света и пренебрегает остальными.
Doom 3 – шутер старой закалки, он не пытается привлечь игрока неожиданными ходами и смелыми новациями, и консольный Doom 3 среди своих конкурентов держится не хуже, чем его компьютерный собрат среди своих. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Star Wars Republic Commando

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **9.0**

Наше резюме:
Увлекательно, бодро, страшно – вопреки предсказаниям скептиков, консольный Doom 3 оказался ничуть не хуже компьютерного.

Собери их всех!

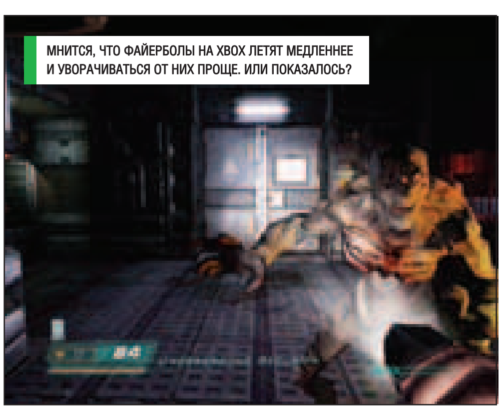
Doom 3 для Xbox бывает двух видов: обычный и коллекционный. Последний стоит на десять долларов дороже, но в комплекте вы получаете (помимо интервью и прочей мелочовки) еще два шедевра – Doom и Doom II. В них поддерживается split-screen, как совместный, так и в режиме deathmatch.



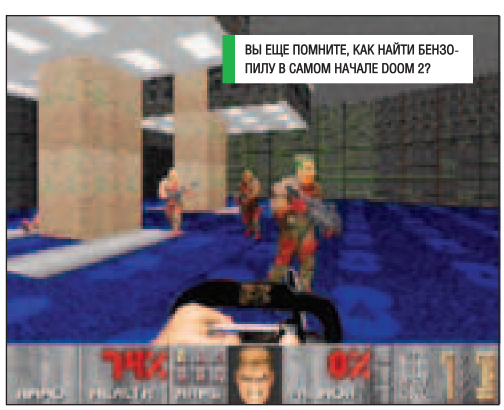
КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Передовая графика, нескучный геймплей, отличная подборка оружия и монстров, новая кампания на двух игроков и пара классических Doom в нагрузку.

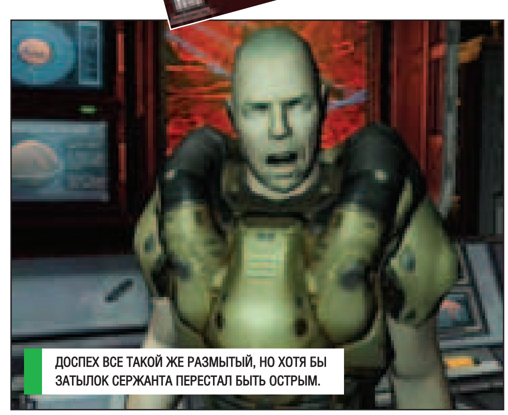
Минусы:
Версия для PC чуток подлиннее будет, да и поинтереснее. Отсутствие split-screen в кооперативном режиме тоже достоинством не назовешь.



МНИТСЯ, ЧТО ФАЙЕРБОЛЫ НА XBOX ЛЕТЯТ МЕДЛЕННЕЕ И УВОРАЧИВАТЬСЯ ОТ НИХ ПРОЩЕ. ИЛИ ПОКАЗАЛОСЬ?



ВЫ ЕЩЕ ПОМНИТЕ, КАК НАЙТИ БЕНЗОПИЛУ В САМОМ НАЧАЛЕ DOOM 2?



ДОСПЕХ ВСЕ ТАКОЙ ЖЕ РАЗМЫТЫЙ, НО ХОТЯ БЫ ЗАТЫЛОК СЕРЖАНТА ПЕРЕСТАЛ БЫТЬ ОСТРЫМ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

Silent Hunter III

Реализм или играбельность? Не нужно выбирать! В Silent Hunter III вы найдете и то, и другое.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	simulation
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft Romania
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.silent-hunteriii.com

Немецкий подводный флот оказался едва ли не самой докучливой головной болью Союзников во время Второй мировой, настоящей занозой в пикантном месте Черчилля сотоварищи. Несмотря на активное использование Германией подлодок еще в Первую мировую, США и Британия в начале сороковых были совершенно не готовы противостоять «бесшумным охотникам». Лишь к концу войны союзники смогли обеспечить все транспортные суда эскортами, а на вооружение были приняты способные сражаться с подлодками корабли.

БОЛЬШОМУ КОРАБЛЮ – БОЛЬШОЕ ПЛАВАНИЕ!

Разработчики Silent Hunter III поставили перед собой нелегкую задачу: не ограничиваясь простым воссозданием антуража, вынудить игрока поверить во все происходящее. Затопить квартиры и офисы настоящим морем, наполнить их гулкими взрывами глубинных бомб, превратить дисплей в перископ, а кнопки клавиатуры – в рычаги и переключатели пускового аппарата. И быть мне сухопутной крысой, если они с задачей не справились!

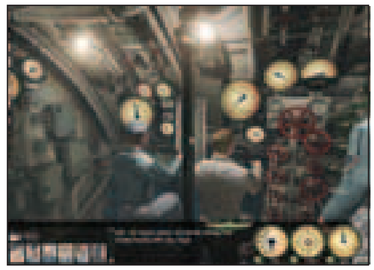
МЕЛОЧЬ, А ПРИЯТНО

Проект выигрывает на гармоничном сочетании совсем, казалось бы, необязательных деталей и грамотного симулирования. Вот, к примеру, зачем тратить силы и средства на прорисовку экипажа? Так рассуждают разработчики симуляторов, чьи имена уже никто не помнит. Ubisoft не просто населила все отсеки субмарины виртуальными людьми, но реализовала настоящую систему управления ими. Любой маневр и торпедный залп осуществляется не нажатием кнопки вездесущим игроком-капитаном, а приказом соответствующему матросу. В ваши обязанности даже входит забота об отдыхе подчиненных. Правда, здесь Ubisoft немного перегнула. С трудом представляю себе капитана огромной субмарины, врывающегося, скажем, в машинный отсек со словами «Мальчики, в кровать!».

Однако приятные мелочи не исчерпываются экипажем. Если миссия начинается в родном порту, то детально и достоверно воспроизведенную набережную заполняет народ. Симпатичные фрау бросают вслед подлодке цветы, а прогуливающиеся моряки присматривают на ночь подружек.

МУШКА 15, ПРИЦЕЛ 120

Из отзывов о Silent Hunter II разработчики сделали правильные выводы. Цепочка притянутых за уши сюжетных сценариев сменилась великолепной динамической кампанией. Silent Hunter III можно переигрывать



многократно, не страдая от предсказуемости виртуальных болванов. Хотя необходимо отдавать себе отчет в том, что выполнение любой миссии требует немалого терпения и усидчивости. Прежде чем сделать первый залп, жертву нужно найти. Корабли следуют по исторически достоверным маршрутам, обозначенным на карте, но поискать их все же придется. По обнаружении надлежит произвести обязательную серию маневров для выхода на выгодную огневую позицию и рассчитать траектории торпеды (с выбором типа последней). Конечно, все вычисления можно доверить вполне сообразительному AI. Только электронные мозги при любом раскладе не сравнятся с человеческими. Лишь самостоятельная подготовка пуска вознаградится попаданием в топливный

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

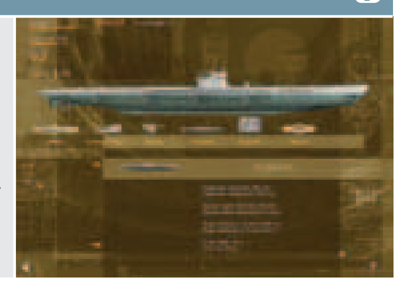
Наше резюме:
Пожалуй, лучший симулятор подводной лодки на сегодняшний день, интересный «хардкорщикам» и доступный новичкам.

Каждому по потребностям

Разработчики сделали все, чтобы не отпугнуть от игры начинающих геймеров и не ограничить круг поклонников «хардкорными симуляторщиками». Гибкие настройки степени реализма позволят каждому найти в Silent Hunter III что-то свое. А еще в ней можно «выставить» реализм по максимуму и, наконец, полюбить симуляторы.

От тюленей к левиафанам

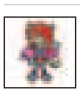
В игре показан полный модельный ряд немецких подлодок, находившихся на вооружении в период с 1939-го по 1944-ый год. Ознакомившись с Silent Hunter III, вы получите наглядное представление об эволюции подводного флота Германии и научитесь с первого взгляда отличать лодки типа IX от XXI.



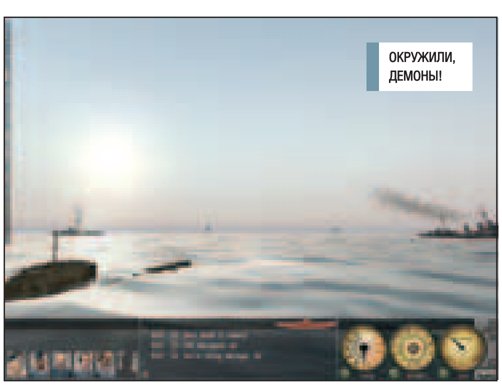
КНУТ И ПРЯНИК + -



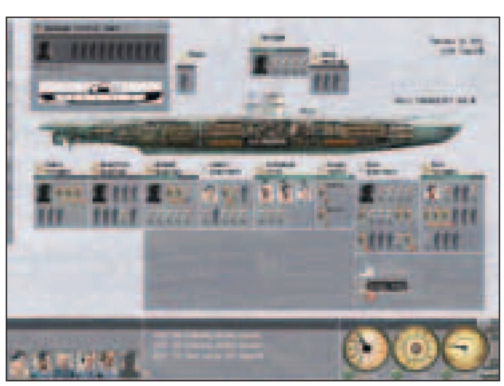
Плюсы:
Великолепное сочетание реализма и интересного геймплея, современная высокотехнологичная графика, отличное звуковое оформление, динамическая кампания.

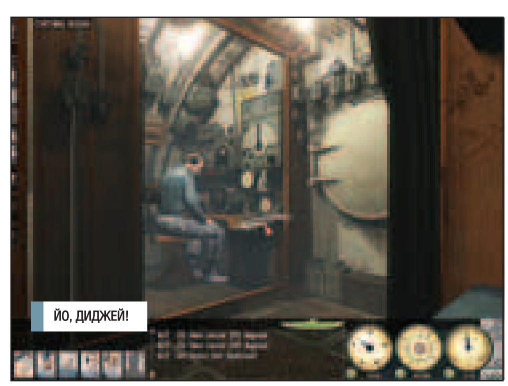


Минусы:
Графические баги, перебор с микроменеджментом экипажа, отсутствие видимых пробоин на кораблях, высокие системные требования, ощутимое время загрузки.



ОКРУЖИЛИ, ДЕМОНЫ!





ЙО, ДИДЖЕЙ!



СНАРЯДЫ И ТОРПЕДЫ – НЕ ЕДИНСТВЕННЫЙ СПОСОБ НЕЙТРАЛИЗОВАТЬ ПРОТИВНИКА. ВАШ ПОКОРНЫЙ ПРОСТО ПРОТАРАНИЛ НЕГОДЯЯ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

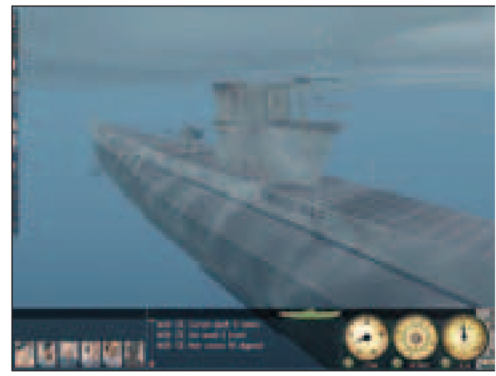


Silent Hunter II

В ДУХЕ



Aces of the Deep



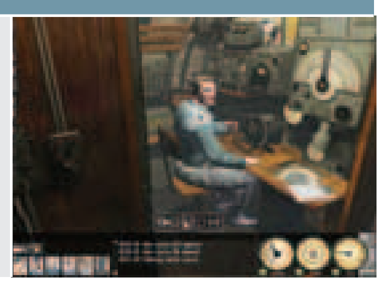
или иной жизненно важный отсек корабля.
Кроме динамической кампании, Ubisoft реализовала не менее динамическую систему повреждений. Поведение жертвы после «контакта» с торпедой напрямую зависит от полученных «травм». Корабль может стремительно уйти на дно, полыхнуть фейерверком разлетающихся обломков или спокойно продолжить свой путь, медленно захлебываясь соленой водой. Жаль, визуализацию пробоин не доработали. Судно тонет, а на корпусе – ни одной дырки...
Особо ленивые или заядлые пацифисты вправе избежать огневого контакта и «сделать добро» чужими руками: «позвонить» начальству и сообщить координаты врага. Авиагруппа или другая подлодка отправится по следу незамедлительно.

СЛАВА ПЛАТИТ

Не торпедами едиными живет подводный флот. В начале войны немцы без ложной скромности использовали субмарины с бортовыми орудиями, ведь враг еще не умел вовремя обнаруживать угрозу. Впоследствии Германия вынуждена была отказаться от таких лодок, ибо выход на поверхность к концу Второй мировой сравнялся с суицидом. Эволюция тактики и самих субмарин нашла отражение в игре. Со временем бортовые пушки выходят из употребления, а самые новые модели «охотников» вообще таковыми не снабжаются.
Оснащение подлодки оборудованием также лежит в области ваших обязанностей. И за модные примочки придется платить. В качестве валюты используется «известность». Боевая слава зарабатывается в успешных (для экипажа подлодки) столкновениях с противником. Чем

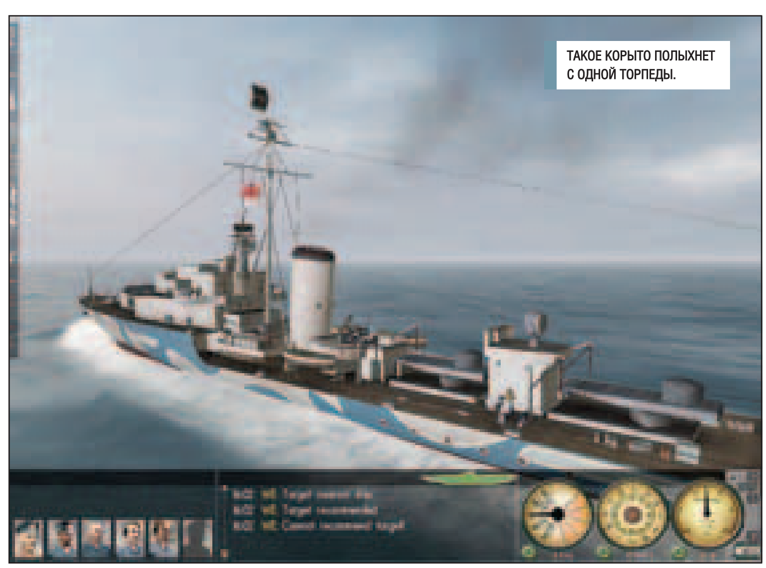
Маэстро, музыку!

Звуковое оформление не уступает графике и щеголяет все тем же обилием приятных мелочей. Например, матросы переходят на шепот, когда подлодка оказывается в зоне повышенного риска. Уханье глубинных бомб, гулкие торпедные залпы и плеск волн при наличии хорошей акустической системы заставляют с опаской коситься в окно – не накрыло ли город «километром воды». Боевые действия ведутся под оркестровую музыку, однако никто не мешает вам «поставить на граммофон» свою пластинку. Достаточно накидать в специальную папку любимых MP3-треков. Управлять немецкой субмариной под аккомпанемент Rammstein – ни с чем не сравнимое удовольствие.





НАВИГАЦИОННАЯ КАРТА. ЗДЕСЬ ПРОКЛАДЫВАЕТСЯ МАРШРУТ.



ТАКОЕ КОРЫТО ПОЛЫХНЕТ С ОДНОЙ ТОРПЕДЫ.

Моды для дома

Silent Hunter III – настоящий подарок «модерскому» сообществу. Большинство настроек сосредоточено в текстовых файлах, что позволяет легко и непринужденно изменять игру. Даже новичок сможет отключить параметр «усталость» у экипажа, избавив себя от необходимости «вручную» отправлять матросов в кровать.

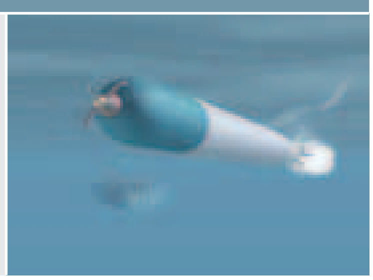




ЕСЛИ МЕТКИМ ПОПАДАНИЕМ ПОДЛОДКЕ ОБОРВЕТ ПЕРИСКОП – ПИШИ ПРОПАЛО. СЧИТАЙ, ОСЛЕП!

Точки зрения

Игра проходит за приборами, однако наблюдать за происходящим можно с разных ракурсов, в том числе и снаружи. Во время торпедного пуска на экране появляется дополнительное окно, крупным планом демонстрирующее неумолимо приближающуюся к цели торпеду. При желании его можно развернуть.



Графика Silent Hunter III достойна отдельного материала. Освещение не грех воспеть в стихах.

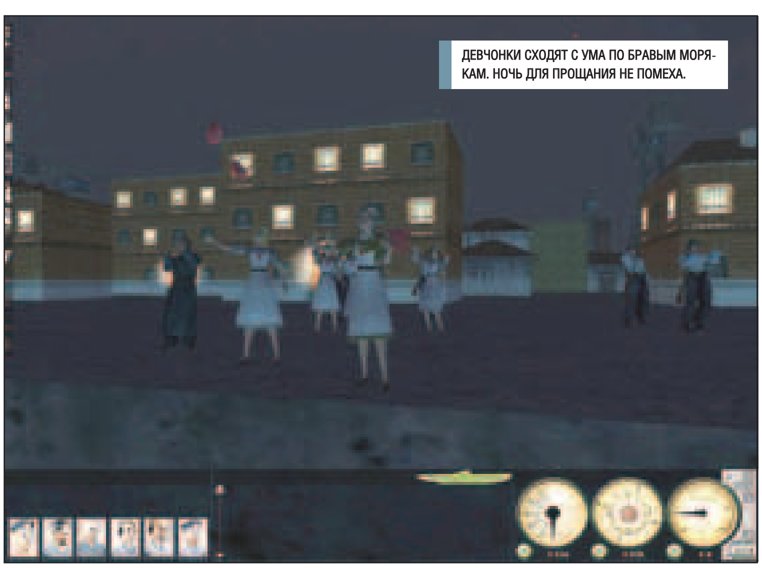
лучше зарекомендовала себя команда, тем больше разномастных «полезностей» выпишет рачительный кладовщик.

ДЕВЯТЫЙ ВАЛ

Графика Silent Hunter III достойна отдельного материала. При ее описании уместно обзавестись сборником эпитетов и словарем синонимов, ибо слово «потрясающий», раз за разом проскальзывающее в мозгу, постепенно начинает раздражать. Ubisoft наглядно продемонстрировала, что нашей «Акелле» нельзя расслабляться. Иначе неофициальный титул поставщика самой красивой виртуальной воды уплывет из ее рук. Море действительно бесподобно, а главное – очень реалистично. Волны накатывают на перископ, разбиваются о палубы судов мириадами брызг. Вода прилежно отвечает кругами на каждый свалившийся в нее предмет и усердно отражает объекты. Освещение не грех воспеть в стихах. Завершает эпический этюд великое множество извергающих пар клапанов и фонтанирующих вентилей, приближающих и без того невероятную картинку к совершенству. Увы, чуда в эксплуатации системы студия не сотворила. Игра жрет ресурсы компьютера, как цербер – в три горла.

ЖЕМЧУЖИНА

Проекты уровня Silent Hunter III среди современных симуляторов редкие гости. Жанр измельчал. Детище Ubisoft возвращает нас во времена F-19 Stealth Fighter и Aces of the Deep, когда разработчики почему-то не стояли перед выбором «реализм или играбельность» – все это сочеталось идеально. Silent Hunter III возрождает традиции симулирования в ультрасовременном оформлении. Игра, достаточно реалистичная для хардкорного фаната, в то же время доступна, понятна, интересна новичку. ■



ДЕВЧОНКИ СХОДЯТ С УМА ПО БРАВЫМ МОРЯКАМ. НОЧЬ ДЛЯ ПРОЩАНИЯ НЕ ПОМЕХА.



ВО ВРЕМЯ КАЧКИ ЭКИПАЖ СТОИТ, КАК ПРИКЛЕЕННЫЙ!

PC · PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · **GBA** · N-GAGE

Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Amaze Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
http://www.legostarwarsthevideogame.com

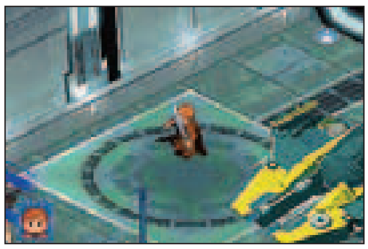
LEGO Star Wars: The Video Game

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Конструктивное решение звездных проблем: Оби-Ван выходит на тропу войны!

Честно говоря, после игры в LEGO Star Wars мне искренне не хотелось поставить ей если не десятку, то уж девять с половиной точно. Даже абстрагируясь от блестящей идеи (всю жизнь буду помнить кубики, подвластные Силе джедаев), можно смело заявлять, что LEGO Star Wars достойна высокой оценки хотя бы за качественное исполнение, к которому разработчики подошли очень ответственно.

Лицензия «Звездных войн» используется по полной программе: в самом начале игра предложит вам выбрать один из первых трех эпизодов для прохождения. Можно играть в сюжетную кампанию или бродить по картам в «свободном» режиме, маясь дурью. Все уровни портативной версии (как и «старшие собратья») с невероятным тщанием следуют «генеральной линии» фильмов. Каждая сцена напоминает нам о походе в кино: вот молодой Оби-Ван помогает подавить восстание на планете Набу из первой части саги, а вот он, уже повзрослевший, гонится за Джанго Фетом, наемником из второго эпизода. Каждая локация нарисована блестяще – изометрическая перспектива вкупе с неподражаемой стилизацией «под детский конструктор» создают самое что ни



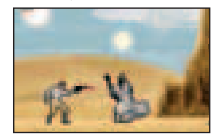


на есть благоприятное впечатление от графической составляющей проекта. Не отстает и управление. Герой умеет прыгать, размахивать световым мечом и применять джедайскую Силу. Эта самая Сила, кстати, понятие весьма объемное – в отличие от версий для домашних консолей и PC, GBA позволяет героям не только изменять в некоторых местах ландшафт, но и становиться, например, невидимыми. Вообще, LEGO Star Wars для GBA – вещь куда более сложная, чем LEGO Star Wars для PS2, Xbox и иже с ними. Драться приходится много больше, а жизни дается много меньше. Частенько раздражает недостаток перспективы: из-за невозможности быстро менять направление, герой постоянно «ловит» бластерные заряды, не успевая отбивать их. Да и напарника у нас больше нет – малые мощности крошки GBA не позволили.

Но это все пустое. Главное понимать, LEGO Star Wars – чистой воды пародия. Высмеивающий знаменитую серию не по злобе, а с улыбкой старого, любящего друга. И основная прелесть в том, что игра это очарование сохранила. Отдавать свободное время джедаям из конструктора необычайно приятно – вы будете проходить игру раз за разом, пытаясь открыть все секреты, всех героев, собрать все болты (да посмотрите же врезку, наконец!), стараясь заново пережить ощущения творца истории звездных войн в далекой-далекой галактике. А когда надоест – можно запустить LEGO Star Wars на родной PS2 (или что там у вас перед телевизором) и насладиться абсолютно тем же самым, но уже в полном 3D. Viva, LucasArts! Viva, LEGO! ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Star Wars Episode II: Attack of the Clones

НЕ ТАКАЯ, КАК



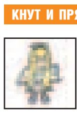
Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force

ВЕРДИКТ

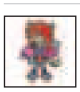
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **7.5**

Наше резюме:
Прекрасное дополнение к «старшим» версиям и отличная возможность посмеяться над пафосом «Звездных войн».

КНУТ И ПРЯНИК



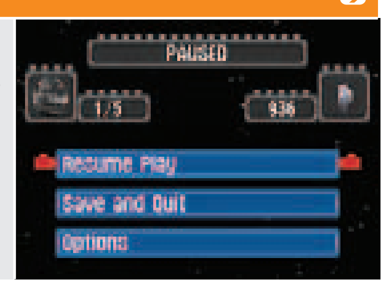
Плюсы:
Знаменитая вселенная, узнаваемые герои, множество секретов, затягивающий игровой процесс.

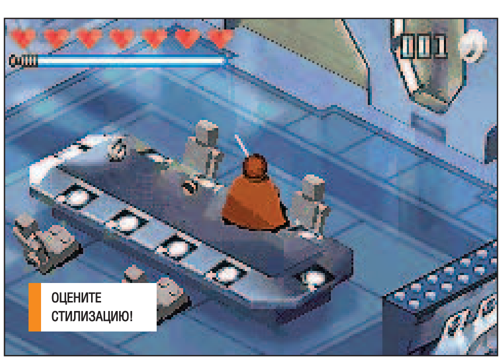


Минусы:
Надоедливый звук и жуткая тягомотина с собиранием болтов.
Не всем по вкусу LEGO-эстетика.

Джедайские секреты

В награду за каждый разломанный предмет вам будут выдавать болты, накопив достаточное количество которых, можно получить доступ к секретным героям и прочим бонусам. Также по уровням разбросаны установки с голограммами. Найдете все – внакладе не останетесь.





ОЦЕНИТЕ СТИЛИЗАЦИЮ!



С ДВУМЯ ЗНАКИН УЖЕ РАЗОБРАЛСЯ – ТРЕТИЙ ЖДЕТ ЗА УГЛОМ.



НЕ ПОДУМАЙТЕ ПЛОХОГО. ДА, СПИНОЙ, ДА, В УГЛУ, ДА, УЕДИНИЛСЯ...

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	simulation
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Battlefront.com
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Sonalysts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.scs-dangerouswaters.com

S.C.S. Dangerous Waters

Sonalysts по-прежнему верна традициям Fleet Command и Sub Command. Пожалуй, даже слишком.

Отослав свежую, еще теплую рецензию на Silent Hunter III «любимому» редактору (за кавычки ответишь! – *прим. ред.*), я продолжил подводную охоту. Рубка как раз сообщила, что поблизости вьется какое-то аглицкое корыто. Увы, задать британцам жару не вышло. Из редакции подоспело новое задание – освоить еще один военно-морской симулятор – S.C.S. Dangerous Waters. Ничего не попишешь: партия сказала «надо!», комсомол ответил «есть!».



МОРЕ С ТРЕХ СТОРОН

Первым делом обращает на себя внимание 570-страничное руководство пользователя и обучающие видеоролики на одном из игровых дисков. Что это: компьютерная игра или программа-тренажер для служащих ВМС?! Впрочем, на поверку Dangerous Waters оказалась не так страшна, хотя и не совсем дружелюбна. Многообразие военной техники, естественно, повлияло на сложность освоения. В отличие от того же Silent Hunter III, проект Sonalysts не ограничивается подводным плаванием. S.C.S. предлагает всем желающим попробовать себя в роли седого капитана фрегата или стать пилотом воздушных сил. Основа парка подводной техники – субмарины Kilo, присутствующие в модификациях 636, 636 Klub, 877/877KM, 877E. Также завезли два атомохода Akula версий I и II, бесшумную подлодку Seawolf SSN 21 и атомную субмарину Los Angeles 688(I). Морскую авиацию представляет самолет-разведчик P-3c Orion и противолодочный вертолет MH-60R Seahaw. Корабль, к сожалению, только один – ракетный фрегат Oliver Hazard Perry, с борта которого, собственно, MH-60R и заступают на вахту.

Одна военная машина может содержать до десяти боевых постов! Однако игроку совершенно не обязательно взваливать на свои плечи весь груз ответственности за подлодку или корабль. Ограничьтесь, например, должностью стрелка, а нести вахту на других постах предоставьте компьютеру. Правда, AI, хоть в целом и справляется с обязанностями, но все же далеко не безгрешен (к примеру, союзные корабли порой «не замечают» вас и идут на таран). Мудрая пословица «если хочешь, чтобы что-то было сделано, сделай это сам» не утратила свежести и по сию пору, так что в горячую минуту лучше брать бразды управления в свои руки.

СИМУЛЯТОР ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Будучи симулятором с большой буквы «С», Dangerous Waters не признает статичных миссий. Динамическая кампания строится из автоматически генерирующихся сценариев. Последние, тем не менее, связаны друг с другом: события каждой следующей миссии зависят от успеха предыдущей. Это, несом-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Ориентированный на «прожженных симуляторщиков» проект, слишком сложный и громоздкий для широкой общественности.

Лежать! Сидеть! Стоять!

Игра очень понятлива. Умеет распознавать даже человеческую речь. На манер морского волка, вы можете управлять судном голосовыми командами, в частности, прокладывать курс, регулировать скорость, распознавать и, конечно, атаковать цель. А чтоб совсем войти в роль, советую раскурить трубку с душистым табачком.

Учеба на боевом посту

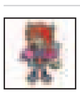
Проводя свободное время за рычагами и мониторами S.C.S. Dangerous Waters, вы совмещаете приятное с полезным. Встроенная в игру база данных – настоящая сокровищница знаний для тех, кто интересуется современным флотом и морской авиацией. Она содержит детальное описание более двухсот надводных, подводных и воздушных боевых единиц.



КНУТ И ПРЯНИК + -



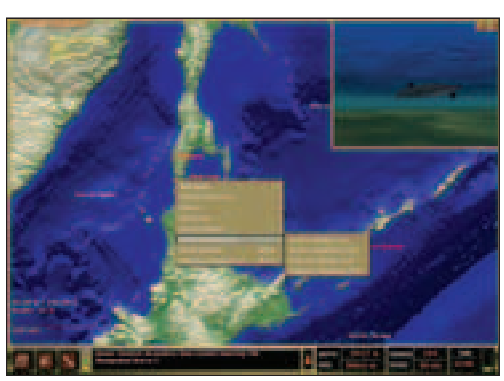
Плюсы:
Высокий уровень реалистичности, наличие воздушной, наводной и подводной техники, интересные находки в мультиплеере, подробное руководство пользователя.



Минусы:
Устаревшие спецэффекты, нехватка полигонов в моделях техники, сложный игровой процесс, надуманный сюжет, отсутствие выделенного сервера.

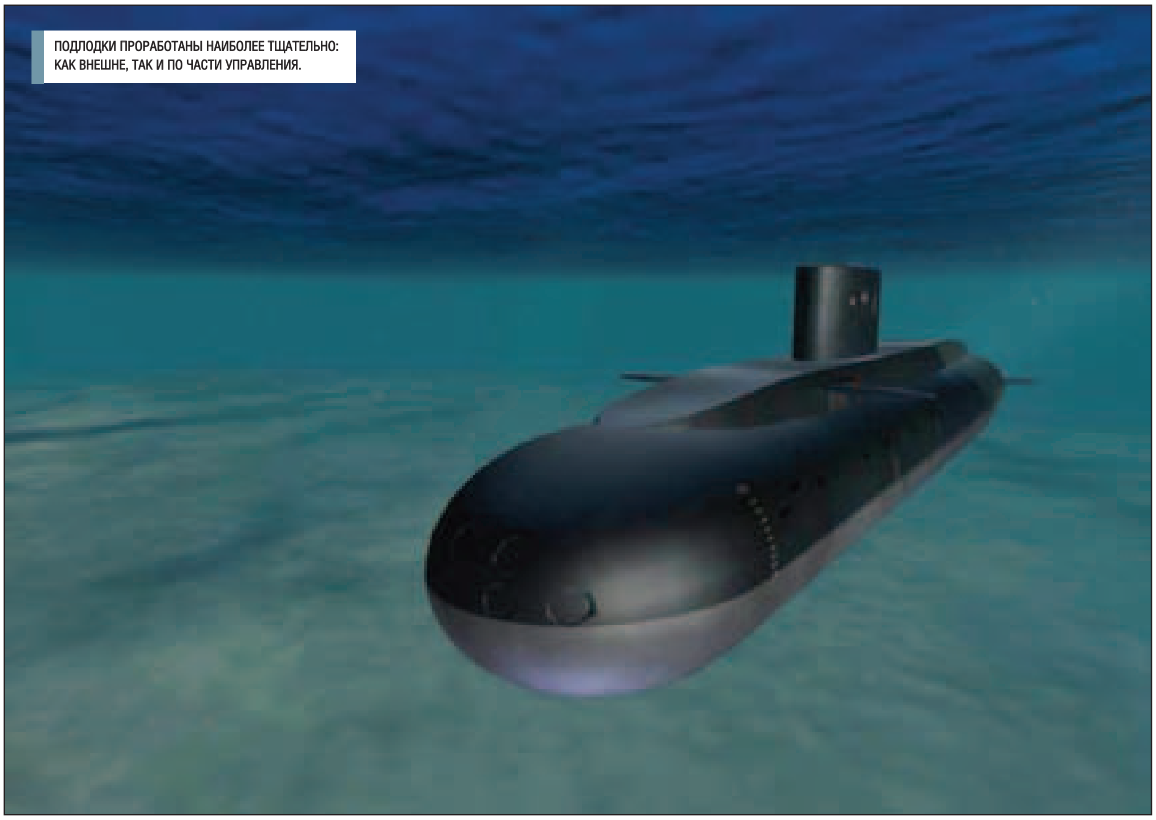


ЛЕТАТЬ МОЖНО И НАД СУШЕЙ, ДА ТОЛЬКО УЖ ОЧЕНЬ СТРАШНО ЭТО ВЫГЛЯДИТ.



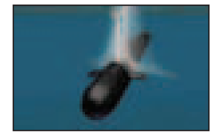


А В SILENT HUNTER III НА ПИРСАХ ЛЮДИ. ПУСТЬ УГЛОВАТЫЕ, НО ЛЮДИ.


ПОДЛОДКИ ПРОРАБОТАНЫ НАИБОЛЕЕ ТЩАТЕЛЬНО: КАК ВНЕШНЕ, ТАК И ПО ЧАСТИ УПРАВЛЕНИЯ.

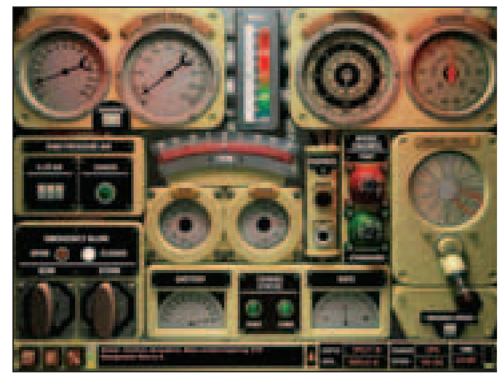
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Sub Command

ХУЖЕ, ЧЕМ


Silent Hunter III



ненно, прибавляет игре веса в наших глазах.
Увы, на любое достоинство в игре в S.C.S. найдется недостаток. Задания пресноваты, а сюжет слишком наигран. Плохие парни захватывают несколько российских субмарин с баллистическими ракетами. Наши славные моряки решили покарать безумцев. Вездесущие американцы, чуя пятой точкой, куда направлены захваченные боеголовки, подключаются к боевым действиям. Из соображений собственной безопасности помочь России решает и Китай. Во как! Мир, труд, май, дружба народов! Если вам претит подобный сценарий, забудьте о кампании. К игре прилагается удобный генератор миссий. Просто выбираете тип задания и заказываете транспорт (подлодку, самолет или корабль) для его выполнения. Самым привередливым предлагается придумать свою миссию, а заодно на собственной шкуре прочувствовать, насколько кропотливая это работа. Sonalysts включила в Dangerous Waters тот же программный пакет для создания сценариев, что использовала сама. Наводнить симулятор оригинальными миссиями, безусловно, непросто. Однако Dangerous Waters по числу нудных заданий в десятке лидеров. Вам даже не всегда придется сражаться с врагом! Зачастую необходимо лишь обнаружить неприятеля и «заложить» его командованию. Зато даже разведывательно-поисковая операция довольно сложна, не говоря уж о морских баталиях. Проект явно ориентирован на фанатов жанра. Пятьсот семьдесят страниц руководства и обучающие видеоролики тоже, кстати, для них. Убив уйму времени на изучение этого добра, вы действительно имеете шанс стать настоящими профи в военно-морском деле. Другой вопрос, насколько интересно столь глубокое погружение в Dangerous Waters «простому смертному»?

Мудрая поговорка «если хочешь, чтобы что-то было сделано, сделай это сам» сохраняет актуальность.

…ДА И ТО НЕ ДЛЯ ВСЕХ

Игра лишена внешней привлекательности упомянутого в номере Silent Hunter III. Корнями S.C.S. уходит к Fleet Command и Sub Command, впитывая многие элементы из их геймплея. К сожалению, складывается впечатление, что графику она также наследует от давно устаревших предшественников. Новации ограничиваются шейдерами и незначительным макияжем спецэффектов.
Будущим пилотам морской авиации и бойцам военного флота S.C.S. Dangerous Waters можно рекомендовать к обязательному просмотру – узнают много полезного. Я же, как менее искушенный субъект, предпочту бороздить бескрайне моря и океаны Silent Hunter III. Все-таки, к игроку он куда дружелюбнее. ■


ВЕРТОЛЕТУ ЯВНО НЕДОСТАЕТ ПРОЗРАЧНЫХ СТЕКОЛ. ИЛИ ТОНИРОВКА – ПРИЧУДА ЭКИПАЖА?


S.C.S. – ОДНА ИЗ НЕМНОГИХ ИГР, ДЕМОНСТРИРУЮЩИХ МИР С МОСТИКА ФРЕГАТА.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@game24.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Koei
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Omega Force
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.koei.co.uk

Dynasty Warriors 5

Древнекитайские Рэмбо зажигают в слегка обновленном составе.

«Dynasty Warriors 5. – Появляется в открытом окошке ICQ-беседы сообщение. – На 2 полосы. Если ты не сможешь, то никто не сможет». Призадумываюсь. С оной экшн-серией от Koei я близок никогда не был: тематика военных действий в Древнем Китае мне неинтересна (поэтому же и серия-родоначальник DW, Romance of the Three Kingdoms не вызывала теплых чувств); да и к играм жанра я крайне привередлив: даже всеобщие фавориты, первая да третья части Devil May Cry, не превратили меня в фаната. Тем не менее, следя за западными игровыми сообществами, не заметить энтузиазма по поводу выхода DW5, было положительно невозможно: а это не могло не возбудить любопытства. Соглашаюсь. Через пару дней умиротворенно задвигаю трей приставки с диском на нем. Смотрю заставку про древнекитайского Нео, раскидывающего в стороны не менее древнекитайских близняшек Смитов. Выбираю основной режим, наблюдаю список доступных персонажей разной степени кавайности и сугойности, но с одинаково непроизносимыми именами. Проматываю навевающие тоску монологи и диалоги, читаю брифинг: убить врага, защитить своего лорда. «А, ладно, разберусь». Start Mission.
Ночь. Лес. Солдаты. Много солдат. И я – красавец с палкой в руках – среди них. Осваиваюсь с управлением: удар простой, удар с накоплением энергии, комбо из двух этих ударов, спецприем, стрела. Удивляюсь отсутствию возможности вращать камеру правым аналогом. Бегу вперед. Там враги – те же китайцы, в одеждах почти такого же цвета, как и мои соратники. Начинаю кромсать толпу супостатов; после десяти трупов в недоумении останавливаюсь. А контратаковать они собираются? Добрых два десятка солдат в желтых одеждах стоят и смотрят на меня. Свои, чужие – разобрать не получается: они просто стоят на месте, не атакуя ни меня, ни друг друга. Проверить, кто есть кто, просто: достаточно помахать своим шестом – и враги посыплются, как осенние листья, а «свои» останутся стоять, – но бездействие со стороны превосходящих сил врага давит психологически. Вспоминаю Half-Life 2 с его «AI disabled» – и тут из невнятной массы одинаковых с торца солдат выделяется один и лениво бьет меня мечом. Трижды. Воодушевленный, вырезаю весь их блокпост. За бойней издалека флегматично наблюдают вражеские лучники: тетива натянута, крутятся, меня из виду не выпускают – но не стреляют. Видать, разработчики постарались впихнуть на экран полсотни неплохо смотрящихся (хоть и одинаковых) юнитов, но «мозгов» для каждого из них не хватило.
И тут я понимаю, что мне это напоминает, – игру, которую я закинул на пыльную полку пару недель назад ввиду невыносимого однообразия ее геймплея. Игру, над которой я долго потел, надеясь на интересный сюжет. Drakengard. Только вот в неудачном творении товарищей из Square Enix обычные враги были как-то дееспособны; в Dynasty Warriors 5 они – всего лишь пушечное мясо. Право, играя в DW5, я чувствую себя, как крутой мачо из GTA, дубасящий бейсбольной битой беззащитных старушек. Есть и подобие назойливых полицейских вертолетов – вражеские командиры. Контраст поражает: подчас эти изуверы с ходу снимают по пол-линейки жизни, не дав даже шанса на контратаку.
Еще одним фактором, увеличивающим сложность игры, является ее тактическая составляющая. Итак, я, древнекитайский Рэмбо, превращаю в фарш сотни скучающих врагов и (какие-то усилия прилагать все же приходится) нескольких их предводителей, и кажется мне, что я вообще всю эту войну в одиночку выиграю, но вдруг мой лорд позорно сливает в стычке на другом конце карты. Game Over. И какого дьявола я не следил за происходящим в масштабах всего поля боя, не отзывался на призывы союзников? Кладу контроллер, разминаю паль-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.5**

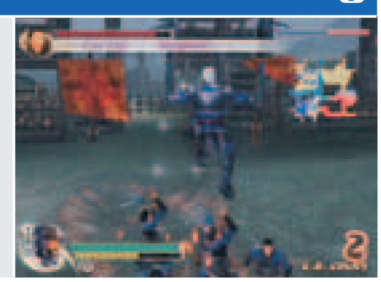
Наше резюме:
Лучшая игра серии. Вот только от предыдущих она отличается мало.

Телохранители

Одним из немногих изменений в Dynasty Warriors 5 в сравнении с ее предшественниками является переработанная система телохранителей. В этой части партнер, наконец-то, не является одним из зевак-статистов, а действительно пытается помочь в бою и иногда даже присоединяется к вашим суператакам, проводя впечатляющие комбо.

Дежаву?

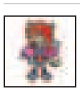
Похоже девизом Koei – «по одной Dynasty Warriors в год!» Отсюда и одна из главных проблем DW5 (да и, собственно, всей серии) – мизерное количество улучшений по сравнению с предыдущими частями. Иными словами, если вы играли в любую Dynasty Warriors на PS2, считайте, что играли в каждую из них.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Динамичность, обилие врагов при отсутствии «притормаживания», большое количество персонажей и сценариев.



Минусы:
Практически незаметные нововведения, однообразие геймплея.



НА ПОДМОГУ ПОРОЙ МОЖНО ПРИЗВАТЬ ТИГРОВ.







ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ С НАПАРНИЦЕЙ («ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ» В ТЕРМИНОЛОГИИ DW5) ДОБЫВАЕМ ВТОРУЮ СОТНЮ ФРАГОВ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Dynasty Warriors 4

НАПОМИНАЕТ


Drakengard



Я, древнекитайский Рэмбо, превращаю в фарш сотни скучающих врагов. И вообще всю эту войну в одиночку выиграю!

цы после получаса непрерывного «баттонмэшинга». Желания вернуться к игре почему-то не возникает. В Drakengard был стимул в виде относительно нетипичной и достаточно «взрослой» сюжетной линии, приправленной небезынтересными диалогами; в Dynasty Warriors 5 сюжет, напротив, невыносимо стереотипен, а диалоги состоят исключительно из пафосных клише. Историческая достоверность, что ж тут делать...

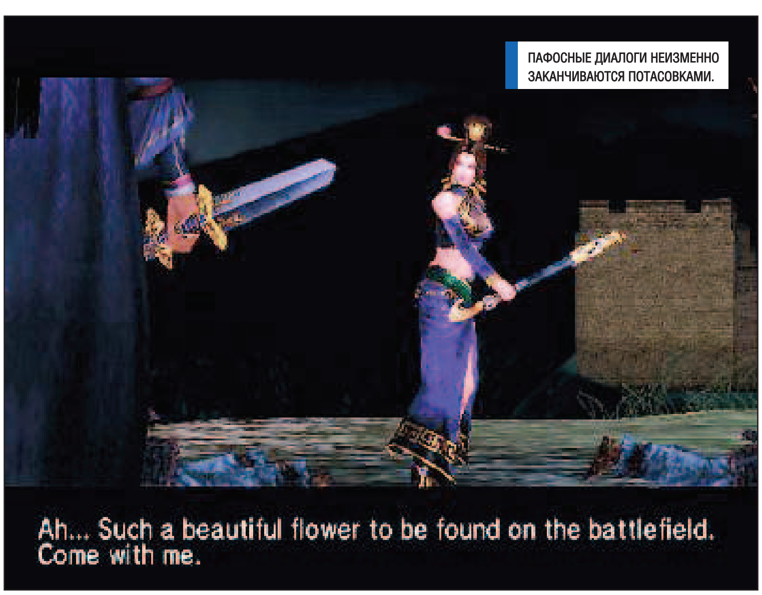
Качаю головой: есть такое слово – «надо». Выбираю произвольную карту, другого персонажа. Боевая метода заметно меняется – громадного радиуса, доступного мальчику с шестом, больше нет, комбо другие – в результате стиль игры немного, но меняется. Декорации сменились на тропики, китайские солдаты – на аборигенов, вождь которых усердно топчет моих подопечных копытами своего слона. Сбиваю негодника, прибираю к рукам благородного ушастого зверя – счетчик убийств весело ползет вверх, заметно прибавив в скорости. В следующем сценарии меня ожидал новый сюрприз – конница...

А ведь только в основном режиме доступно 48 (!) разных персонажей, и у каждого из них – по 5-8 глав длиной в полчаса-час каждая! Эх, было бы мне сейчас лет тринадцать, да был бы я неискушенным неофитом с уймой свободного времени!

В целом игра оставила двоякое впечатление. С одной стороны – скучно и монотонно. С другой – красиво, приятно на ощупь, радует обилием симпатичных персонажей и помогает развеяться после владеющих мной RPG, стратегий да пазлов. К тому же, из игр своего поджанра Dynasty Warriors 5, пожалуй, лучшая.

Поставил точку. Полпятого утра в ночь перед дедлайном. Обычное дело в мире журналистики. ■





ПАФОСНЫЕ ДИАЛОГИ НЕИЗМЕННО ЗАКАНЧИВАЮТСЯ ПОТАСОВКАМИ.



«...ИЗВЕСТНО, ЧТО СЛОНЫ В ДИКОВИНКУ У НАС». В КИТАЕ, ОДНАКО, ПОПАДАЛИСЬ ЗАВЕЗЕННЫЕ С ЮГА ЭКЗЕМПЛЯРЫ.

PC | PLAYSTATION 2 | **GAMECUBE** | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Артем Шорохов
cg@gameland.ru



Donkey Kong: Jungle Beat

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ПЛАТФОРМА:	GameCube
ЖАНР:	platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	GameCube

ОНЛАЙН:
http://www.nintendo-europe.com/microsite/dkjunglebeat

До сих пор барабаны казались лишь бесполезным приложением к одной-единственной музыкальной игре? А вот фигу!



ЯМАЙСКИЙ СПИКЕР С ДРЕДАМИ НЕ ТАК КРУТ, КАК ПРЕДСТАВИТЕЛИ ЯПОНСКОГО ФИЛИАЛА ПАРТИИ, НО ПЕРЦУ НА СЛУШАНИИ ЗАДАТЬ МОЖЕТ ТАКОГО – МАЛО НЕ ПОКАЖЕТСЯ. ВЫ ТОЛЬКО ВЗГЛЯНИТЕ, КАКИЕ УВЕСИСТЫЕ У НЕГО АРГУМЕНТЫ!

Коты – друзья человека, собаки – друзья человека, даже говядина – и та в голодный год подруга человека. А уж обезьянам сам бог велел. В конце концов, прежде чем стать царем природы, сам человек (во всяком случае старик Дарвин точно) тоже был четырехруким приматом. Не исключено даже, что Данки Конгом. Но до этого нам еще далеко, выберем цель попроще. Король джунглей вас устроит? Быть президентом тропического лесного массива не только почетно, но и выгодно – бананов завались, и каждая мартышка глазки строит, хвостиком крутит. Лепота! Но есть и ложка дегтя – от почетного звания сего нашего пушистого предка отделяют два обстоятельства. Во-первых, текущий статус Данки едва ли выше губернатора, а во-вторых, и без того тернистый путь к инаугурации преграждают коллеги-соперники, а говоря по-простому – боссы. Так что запасаемся барабанами, хорошей аудиосистемой и кремом для рук – айда в джунгли!

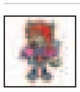
А ЧТО ЖЕ ДЕЛАТЬ ПАЛЬЦАМИ?

А зачем вам пальцы? Ладошками, все делаем ладошками. Тук-тук-тук, хлоп, туки-тук! Поначалу такое управление многих сбивает с толку. Казалось бы, куда проще – нажимай привычные кнопки и не пугай мозжечок на старости лет. Ан нет, радужные грезы Nintendo о нестандартном подходе к игровому процессу иногда сбываются; придется переучиваться. Не хмурьтесь, в этом половина шарма игры. Что ни уровень – мелодия, что ни босс – симфония. Дизайнеры уровней использовали все уловки, чтобы удерживать вас в постоянном движении; при всей своей «платформенности» Donkey Kong: Jungle Beat – игра во многом аркадная. Что бы вы ни делали – собираете бананы, раскачиваетесь на лианах, разрушаете преграды или боретесь с океанским течением – везде вас преследует неслышный, но весьма осязаемый ритм. Стоит остановиться, замешкаться, сбиться с этого ритма, – и уже все наперекосяк. Хотите больше бананов – не останавливайтесь. Хотите уложиться во время – не останавливайтесь. Хотите добиться лучших результатов – будьте точны, аккуратны, рассудительны… И не оста-

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Презабавный подход к управлению, отличная графика и безукоризненный стиль.



Минусы:
Относительно простой геймплей, малое количество уровней, повторяющиеся боссы. Очень жаль, что никак нельзя сыграть вдвоем.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Инновация пополам с ностальгией в яркой упаковке из современных технических версий. Nintendo свое дело знает. И любит.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



Donkey Konga

АССОЦИИРУЕТСЯ С



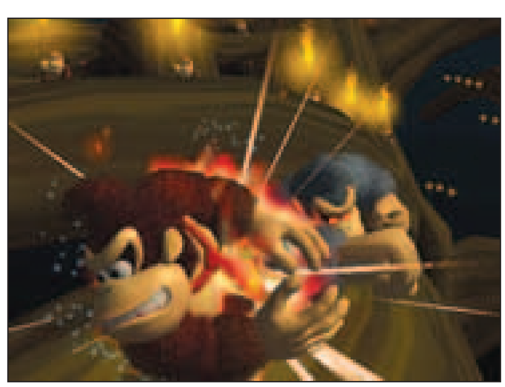
Donkey Kong Country

Бананотерапия

Бананы для Пушистого – как кольца для Колючего. Они и шкала жизни, и стратегический запас для битвы с боссом. Просто так, без изюминки, их собирать скучно, пошло и невыгодно. Куда интереснее и умнее делать специальные банановые комбо! Как? А чтобы ни одного касания земли! Ищите подсказки в фирменной книжечке.



ПРОДЕРЖАТЬСЯ НА СКОЛЬЗКОМ СПУСКЕ МЕЖДУ СНЕЖНЫМ КОМОМ И ЧУДОВИЩЕМ ДОЛЖЕН ПОПРОБОВАТЬ КАЖДЫЙ!





КОГДА ДАНКИ ХЛОПАЕТ В ЛАДОШИ, ОБРАЗУЮТСЯ ДВЕ ЗВУКОВЫЕ ВОЛНЫ. КРАСНАЯ ГЛУШИТ ВРАГОВ, А ЗЕЛЕНАЯ ПРИТЯГИВАЕТ БАНАНЫ.



НЕТ, ЭТО НЕ ФИНАЛ МИРОВОГО ПЕРВЕНСТВА ПО ТХЭКВОНДО, ЭТО СВОЙСКАЯ РАЗБОРКА С ПРЕТЕНДЕНТОМ НА ТРОН ЖИВОТНОГО ЦАРСТВА АФРИКИ.

навливайтесь. Не только кошки – поэзия в движении, целеустремленная горилла также весьма грациозна.

И над землей, и под водой, и в мыльном пузыре, и верхом на гордом скакуне!

ЗАКОН ДЖУНГЛЕЙ СУРОВ...

При всем своем модном антураже, DK: Jungle Beat – игра во многом консервативная. Новоиспеченный кандидат должен отправиться в избирательный тур по провинциям, поглядеть, как живет электорат, вдохнуть, так сказать, полной грудью всех тягостей критикуемого режима. И, конечно, встретиться с конкурентами, с тем чтобы путем благородного физического насилия убедить окаянных снять свою кандидатуру с выборов. Каждая такая встреча – тест на сообразительность и реакцию. Используя лишь хлопки и барабанный перестук, вы примете участие в рукопашных схватках с лучшими бойцами партии «Гориллы за мир», поставите на место агрессивных фениксов, даже сразитесь (и обязательно одержите победу) со сверхсекретным Мичуринским проектом под кодовым названием «Слоношагоход Кодзима 1».

В каждой битве свои условия, свои уловки и своя тактика. Жаль только, что члены одной и той же партии так похожи друг на друга.

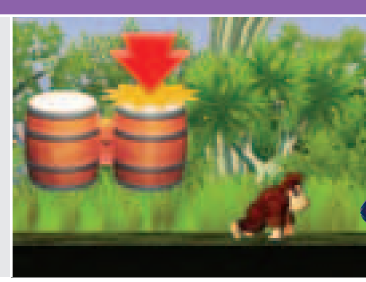
...НО ЭТО ЗАКОН

И при всей «инаковости» DK: Jungle Beat – прямой наследник серии Donkey Kong Country. И схожесть заключается даже не в преемственности персонажей и общности стиля – она в эмоциях, возникающих за игрой. Этот красочный, до абсурда яркий, цветной мир. Эти милые мелочи, это широкое разнообразие видов бурной обезьяньей деятельности. Казалось бы, что тут интересного – знай себе прыгай да собирай висящие в воздухе бананы. Как бы не так, чего тут только не бывает! И над землей, и под водой, и в мыльном пузыре, и верхом на гордом скакуне. Убегаем, догоняем, собираем и, конечно же, бьем морды. Каждый отрезок пути неповторим, не похож ни на что иное, и при этом со снайперской меткостью рождает лучшие воспоминания о шестнадцатибитных приключениях шумной семейки Конгов. Красные от хлопков ладошки, раскрасневшиеся от усердия лица... Кто бы и что бы ни говорил – удовольствие в чистом виде.

Редакция благодарит интернет-магазин «Ау, DVD» (http:// www.ay-dvd.ru) за помощь в подготовке материала.

Па-ба-ра-ба-ним!

Говоря по совести, играть в Donkey Kong: Jungle Beat можно и без барабанов - «эмулируя» их при помощи геймпада. Но делать это мы категорически не советуем! Потому что, продолжая быть честными, вынуждены констатировать: чисто технические возможности управления при помощи музыкальных инструментов бедны. Это отличный прикол, хороший эксперимент и незаменимый опыт, но какой-то новой тенденции в видеоиграх намечено не было. Хлопки отвечают за все контекстные действия героя, а сами барабаны – за его перемещение в пространстве; хороший, веселый пазл длиной в целую игру, не лишайте себя удовольствия, не отключайте барабаны.







ОГРОМНЫЙ БРОНИРОВАННЫЙ СЛОН КАМУФЛЯЖНОЙ МАСТИ. ЛУПИТ ИЗ ХОБОТА БРОНЕБОЙНЫМИ, КОСИТ ПОД РОБОТА. БОЛЬШОЙ ПОКЛОННИК METAL GEAR.



ГЛАВНОЕ – ЗАВАЛИТЬ, А УЖ ТАМ МЫ ЕМУ ТАК РЫЛО НАЧИСТИМ – КОЖА НА ЛАДОНЯХ ЗАШКВОРЧИТ!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

TrackMania Sunrise (ТрекМания Sunrise)

Вирус TrackMania заразил тысячи геймеров, но компании Nadeo этого мало – она решила покорить весь мир.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	racing/puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Digital Jesters
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Nadeo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.6 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.trackmaniagame.com

Новое оружие массового поражения называется TrackMania Sunrise. Это опасный психотропный вирус, который парализует волю человека и, воздействуя на подсознание, заставляет проводить за одноименной игрой десятки часов напролет. Вы гарантированно забудете о еде, сне и окружающем мире. Будьте осторожны и бдительны!

Если к оригинальной «ТрекМании» нужно было привыкнуть, чтобы понять всю ее прелесть, то Sunrise поражает моментально и, в первую очередь, это заслуга нового графического движка. Как же он хорош – даже слов не подобрать! Если прошлая часть была просто симпатичной, и все делали скидку на то, что проект – больше конструктор трасс, чем серьезная гонка, то теперь игра даст фору доброй половине современных аркадных гонок. С первого же кадра она очаровывает великолепным освещением, безупречными текстурами и гигантскими уровнями. А фантастические прыжки, позволяющие увидеть сразу полтрассы, и скорости, достигающие четырехсот километров в час, просто шокируют.

Машины похорошели и превратились из игрушечных детских авто в настоящие спорткары. Трассы так же, как и в оригинале, располагаются в трех областях. Правда, в совершенно новых. Никакого больше снега и замков – только пляжи, пальмы и огромные мегаполисы. Не зря игра называется Sunrise – происходящее на экране монитора слепит солнечными лучами и захлестывает азартом.

Треки стали гораздо шире, чем в прошлой части: теперь на прямой может легко уместиться и четыре машины. А главное, они стали намного... безумнее. Американские горки – это детский сад по сравнению с тем, что понаворотили разработчики. Носиться на скорости под четыреста километров в час по невероятным петлям, бэнкингам, гигантским трамплинам – настоящий кайф! Не удивляйтесь, если после пары часов таких полетов у вас начнет кружиться голова – это нормальные для Sunrise ощущения.

Проверено на собственном опыте: игра с жадностью оголодавшего крокодила пожирает личное время любого поклонника аркадных гонок. Четыре одиночных режима – Race, Platform, Puzzle и Crazy – стопроцентно затянут вас в омут игрового упоения. С первым все ясно – это обычные гон-

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



TrackMania

ХУЖЕ, ЧЕМ



Burnout 3: Takedown

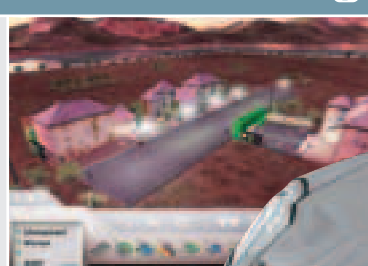
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.5

Наше резюме:
Самая лучшая аркадная гонка на PC. А по богатству содержания и безумности трасс ей вообще нет равных ни на одной из платформ.

Построй свою мечту.

Из прошлой части в TrackMania Sunrise перекочевал обалденный встроенный редактор уровней. Между прочим, в этот раз он позволяет создавать не только уникальные треки, но и целые кампании, то бишь наборы заданий. Ну а если вы не творец, ищите на сайте игры десятки новых трасс. Скоро будут выложены и кампании.



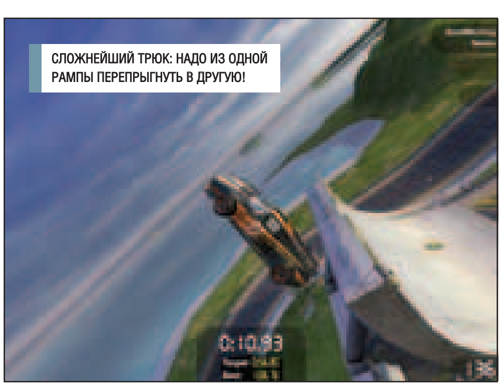
КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Сумасшедшие трассы, бешеные скорости, море игровых режимов, изумительная графика, шикарный редактор уровней и кампаний.

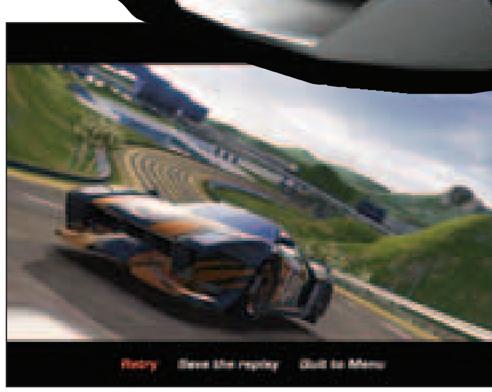
Минусы:
В три раза выросшие, по сравнению с оригиналом, системные требования. Не хватает контактной борьбы с соперниками.



ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ МАШИНА В РЕДАКТОРЕ, ДО ТОГО КАК ВЫ ЕЕ РАСКРАСИТЕ.



СЛОЖНЕЙШИЙ ТРЮК: НАДО ИЗ ОДНОЙ РАМПЫ ПЕРЕПРЫГНУТЬ В ДРУГУЮ!





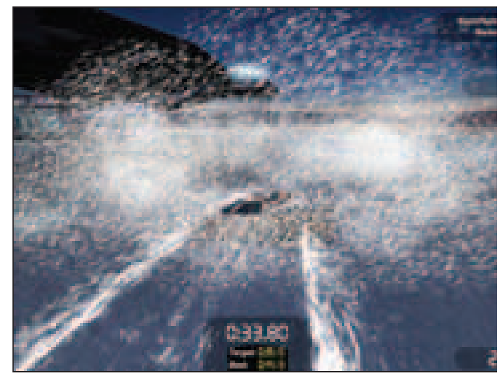
ПЕРЕД КАЖДЫМ ТРАМПЛИНОМ ВСЕГДА ЕСТЬ ПАРА «РАЗГОНЯЛОК».



ПОРОЙ КАЖЕТСЯ, ЧТО ЭТО ТЕСТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА, А НЕ ИГРА.

Погоня за призраком

Единственное, чего не хватает в Sunrise, это системы столкновений с противниками. Машины соперников являются эдакими призраками, сквозь которые можно запросто проехать. А ведь порой так и хочется ощутить толкотню в одной из многочисленных шикан. Э-эх!



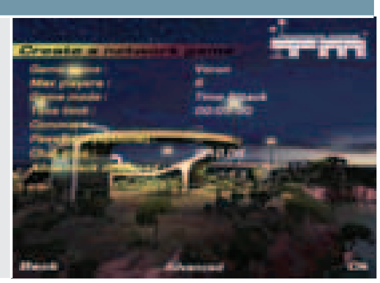
ки. Проехали быстрее обозначенного времени – получите медаль, пожалуйте на следующий этап. Puzzle знаком еще по прошлой части. Вам дается определенное количество блоков и не до конца сконструированная трасса – соберете ее как надо, вам дадут головоломку посложнее. Platform и Crazy впервые предстают взору геймеров. В первом нужно, как и в Race, гонять по заранее созданным трекам, но учитывается здесь не время, потраченное на их прохождение, а количество сходов с дистанции. Их будет немало, поскольку маршруты – очень коварные, с бездной гигантских трамплинов, петель и прочих «подлостей», после которых можно быстро оказаться на обочине. Последний режим – Crazy – это своеобразный knockout-чемпионат, известный по другим играм. Выбывает тот, кто последним приехал на текущем круге. В конце концов, остается лишь два финалиста, которые и разыгрывают главный приз между собой.

Даже немного стыдно за неиссякающий поток восторгов по поводу TrackMania: Sunrise. Поймите меня правильно: по сумме всех составляющих игра уступает лишь любимому всей редакцией Burnout 3: Takedown. А на PC она вообще не имеет равных! ■

Американские горки – это детский сад по сравнению с тем, что понаворотили разработчики.

Устали в одиночку колесить по трассе?

Новая часть выделяется не только новой графикой и кучей игровых режимов. Есть еще и отличный мультиплеер. Гонять можно как в режиме Hot Seat на одном компьютере по очереди, так и вчетвером по локалке или ввосьмером через Интернет. Причем как на стандартных, так и на изготовленных пользователями трассах. Кстати, чтобы игроки могли персонализироваться, разработчики предусмотрели подключение собственноручно созданных аватаров и скинов для машин (для «шкурок» предусмотрен отдельный редактор). Когда вам наскучит однопользовательский вариант (а это произойдет нескоро), смело запускайте мультиплеер – не пожалеете.




ДУМАЕТЕ, АНТИКРЫЛЬЯ НЕОБХОДИМЫ МАШИНАМ, ДАБЫ НЕ ДАТЬ ИМ ВЗЛЕТЕТЬ? В ТРЕКМАНИИ ОНИ НУЖНЫ, ЧТОБЫ ПЛАВНО ПРИЗЕМЛЯТЬСЯ.



ПОСМОТРИТЕ В ПРАВЫЙ НИЖНИЙ УГОЛ. ВИДИТЕ ЦИФРУ 630? ЭТО СКОРОСТЬ. А ВЫ ГОВОРИТЕ NEED FOR SPEED!

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ: ГОРНЫЕ ЛЫЖИ 2005



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Ski Racing 2005 featuring Hermann Maier
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Jowood Productions
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Coldwood Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.russobit-m.ru

РЕЗЮМЕ:

Четыре вида гонок на настоящих горнолыжных трассах последних сезонов. Руки в ноги – и вперед!





Игру можно смело назвать классическим спортивным симулятором. Все ключевые особенности на месте: и приличная графика, и море рекламы, и огромное количество хитрых настроек. Если вы никогда не стояли на лыжах, многое вам будет в диковину. Например, целых четыре вида слалома. Опции были добротно переведены, однако порой все равно хочется заглянуть в толковый словарик – спецтерминов хватает. Ценители спорта будут счастливы – для них приготовили десяток трасс с чемпионатов мира. Всем прочим, полагаем, геймплей быстро наскучит – знай, катись себе с горки да вписывайся в разноцветные ворота. Если сингл вам все-таки надоест, стоит запустить мультиплеер: можно посоревноваться с приятелями, а затем выставить свои достижения в Интернете. ■

ТЕРМИНАТОР 3: ВОЙНА МАШИН



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Terminator 3: War of the Machines
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Clever's Software Development
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/terminator3

РЕЗЮМЕ:

Крайне неприглядный твердолобый шутер. Привлечь внимание он может лишь маленькой копией губернатора Калифорнии.





Разработчики явно погорячились, назвав этот комплект многопользовательских карт полноценной игрой. Правильно, к чему обременять нас сюжетом – схватили лазер и в бой! Готовьтесь, мир после ядерной катастрофы страшен. Нет, он просто ужасен. Хорошо хоть местные «красоты» иногда сглаживаются инфракрасным зрением терминаторов, на стороне которых можно повоевать. Суть игры заключается в захвате контрольных точек и попутном отстреле противников. Но этот процесс надоедает за пять минут, поскольку враги невероятно глупы, а карты однообразны. Радует лишь забавная российская озвучка роботов, напоминающая о жителях планеты «Железяка», да фантастически низкие системные требования – сюжетному «суперкомпьютеру» должно быть стыдно. ■

ВОЗДУШНЫЙ ДЕСАНТ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Airborne Troops
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Widescreen Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Playlogic International
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

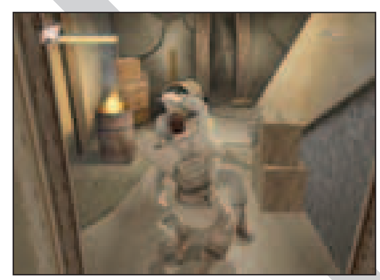
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/airborne

РЕЗЮМЕ:

Еще одна посредственная игра на тему Второй мировой. Господи, когда же это наконец закончится?!





Итак, разгар Второй мировой, небо над Нормандией. Десантный самолет с секретным агентом и нашим супергероем на борту сбивают немецкие зенитки. А дальше «сюжет» заканчивается, и начинается то, что по замыслу должно было стать настоящим steath-action. Поначалу вы будете прятаться в тени, перерезать противникам горло и, вообще, вести себя, словно дедушка Сэма Фишера. Но не стоит обольщаться: «Воздушный десант» – это, на самом деле, обычный мясной экшн. Протагонист с легкостью переносит полсотни ранений и без труда выполняет предельно линейные и пугающие текстурами миссии, изредка бубня что-то серьезным голосом. При этом оригинальная озвучка накладывается на русскую речь. Есть ли шансы у этой игры попасть в вашу коллекцию? Думаем, что нет. ■

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Как назывался искусственный разум, захвативший мир в фильме «Терминатор»?

А) SkyNet
Б) Battle.net
В) Deep Blue

2. Джек Потрошитель был:

А) Мясником
Б) Королевским врачом
В) Заработавшимся ветеринаром

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 15 июня. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 10/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 07(184) – Суворова Татьяна (г. Архангельск). Правильные ответы – В (Борменталя) и Б (повышает информативность речи).

ДЖЕК ПОТРОШИТЕЛЬ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Jack the Ripper
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	DreamCatcher Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Galilea Multimedia
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

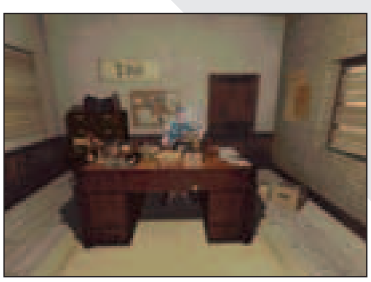
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.nd.ru

РЕЗЮМЕ:

Неплохой квест, испорченный древним графическим движком. Может прийтись по душе владельцам слабых компьютеров.





Оказывается, Джек Потрошитель так и не распрощался со своим мерзким хобби. Просто, как и любой прогрессивный англичанин, он эмигрировал в Америку, где и продолжил свое грязное дело. Или же у него появились последователи? Рядовому журналисту из Нью-Йорка этот вопрос явно не давал покоя, поэтому нам в его шкуре предстоит разобраться со злобным маньяком. В наличии качественный сюжет, недурно переданная атмосфера того времени, детальнейший перевод (вплоть до надписей на стенах). А вот графика способна вызвать разве что ностальгическую слезу – она даже не ужасна, а просто невероятно стара и заставляет вспомнить эпоху чуть ли не первых компьютерных квестов. Впрочем, тех, кто любит запутанные истории, это вряд ли остановит. ■

NEXUS: ИНЦИДЕНТ НА ЮПИТЕРЕ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Nexus: The Jupiter Incident
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	HD Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Mithis Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/nexus

РЕЗЮМЕ:

Самый выдающийся из конкурентов Homeworld. Инновационная система управления и фантастическая графика.



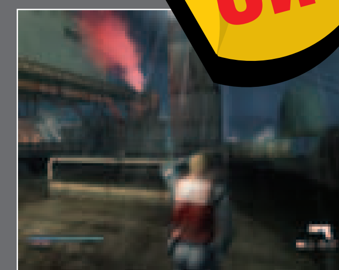


Этой игре удалось наконец встряхнуть застоявшийся жанр космических стратегий. На местные пейзажи и невероятные взрывы можно смотреть часами, но дело не только в графике и удивительно правдивой физике. Перед очередным заданием мы собираем свои корабли буквально по кусочкам, а впоследствии управляем каждой из их деталей в отдельности. Регулирование щитов, форсирование двигателей, прицельный огонь по вражеским орудиям из десятка разнообразных пушек – никогда еще в «космосе» не было столько тактики. Не хватает только свободы – система перемещения ужасно неудобна, а сюжет линеен до безобразия. Зато он интересен, а перевод ни в коей мере его не портит. Если вам надоел бесконечный Homeworld, это ваш выбор. ■

COLD FEAR

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ»







ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Cold Fear
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Darkworks
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/coldfear

РЕЗЮМЕ:

Русские зомби, зловещий корабль, пятибалльный шторм... Выключите свет, сделайте звук погромче, и вы узнаете, что такое хоррор.



Группа спецназа США пропала на заброшенном рыболовецком судне, мирно дрейфующем в море. Русском судне! Кого послать на ее розыски? Ну конечно, пару бравых ребят из береговой охраны. Один из них, между прочим, прекрасно знает «великий и могучий». И локализаторы грамотно обыграли этот факт. Отдадим должное всей озвучке игры – она занимает отнюдь не последнее место в сюжете.
Так что же там на этом проклятом корабле? Джентльменский набор триллера – живые мертвецы, русские злодеи и невиданные доселе спецэффекты. Не будем лишний раз распинаться о прекрасной графике или атмосфере липкого ужаса... Словами этот шторм не описать, его надо видеть! Реалистичные брызги, раскачивающиеся контейнеры и необычная игра светотени – все это на фоне настоящей морской болтанки. Да, корабль весьма натурально раскачивается на волнах, швыряя все свое содержимое от борта к борту. Один неверный шаг – и вас смоет. Приходится цепляться за что попало и при этом еще отбиваться от наступающих врагов. К счастью, в любой момент можно переключить камеру в положение, удобное для ведения стрельбы, – разработчики нашли компромисс между эффектностью и удобством. Словом, Cold Fear – одна из тех игр, единственный недостаток которых в том, что они слишком быстро заканчиваются... ■

НОВОСТИ

Сетевые игры выходят на новый уровень

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



ИГРА БЕЗ ГРАНИЦ



Голландская компания Elements Interactive выпустила новую логическую игру – своеобразный аналог «пятнашек». Как и положено видеоиграм, от оригинала ее отличает огромное количество спецэффектов и всевозможных бонусов. Превосходная графика, понятный обучающий режим, приятный саундтрек... Но главное в проекте не это. В Quartz 2 предусмотрен многопользовательский режим, позволяющий играть по сети с любой из поддерживаемых платформ. А это – практически все смартфоны с системами Windows SmartPhone, Symbian, а также КПК (Pocket PC). Играть можно на обычном компьютере, используя протокол TCP/IP или USB-кабель. Будем надеяться, что разработчики возьмут подобный подход за правило, а нас ждут и более интересные сетевые проекты. ■

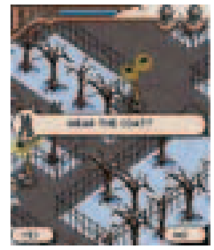
СМЕРТЕЛЬНЫЕ ГОНКИ

Польская студия Gameleons совместно с компанией Moble Entertainment Europe представили на суд общественности новый проект – Race2Kill. Название практически исчерпывающе описывает игру. Перед нами обычные гонки на выживание... простите, на «убивание».

Изобретать велосипед разработчики не стали, а взяли опыт знаменитых Micromashines – отсюда и дежавю при взгляде на скриншоты. Пока трехмерная графика только пытается обжиться на мобильных, вид сверху остается идеальным для «карманных» гонок. Смысл игр не отличается оригинальностью. За каждого превращенного в металлолом соперника мы получаем деньги. Тратить свои кровно (еще как кровно!) заработанные можно на улучшение выбранной в начале машины – похоже, большого автопарка ждать не приходится.

Десять трасс, три разные локации, несколько уровней сложности – джентльменский комплект гонок средней руки. Графика, впрочем, действительно хороша. Особенно для игры, поддерживаемой практически всеми телефонами. ■

МОБИЛЬНЫЙ НЕВИДИМКА



Компания Microforum представила на днях свое новое детище – adventure Invisible man по мотивам одноименного романа. Наш герой – молодой ученый – изобретает чудо-эликсир, делающий его невидимым. Но, наигравшись со своим изобретением, он сталкивается с небольшой проблемой – антидота-то нет...

А что плохого в невидимости? Только английская погода. Носиться голышом по сугробам – не лучшее занятие для изобретателей. А стоит нацепить пальто и шляпу, как местные полицаи начинают мнить себя охотниками за привидениями со всеми вытекающими и очень болезненными последствиями.

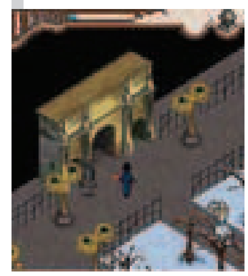
Придется перехитрить всех врагов, поговорить с десятком персонажей и истоптать не одну карту, чтобы в конце концов вернуть себе законное отражение в зеркале... ■

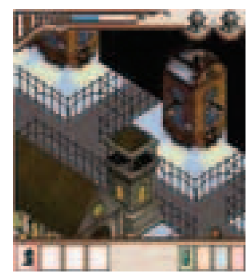












ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ,

ОТПРАВЬТЕ НА НОМЕР 3010 (ОДИН ДЛЯ ВСЕХ ОПЕРАТОРОВ) СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ ВАШЕМУ ТЕЛЕФОНУ СООБЩЕНИЕ

Все о мобильных играх http://playmobile.ru/games

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики.
Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

METAL SMASH PINBALL
97437430096

- Motorola C380
- Motorola C385
- Motorola C450
- Motorola E1000
- Motorola E398
- Motorola T720
- Motorola T720i
- Motorola V180
- Motorola V303
- Motorola V500
- Motorola V600
- Motorola V980
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 3300
- Nokia 3650
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6100
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6630
- Nokia 6670
- Nokia 6800
- Nokia 6810
- Nokia 7250
- Nokia 7250i
- Nokia 7260
- Nokia 7600
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia 8910i
- Nokia N-Gage
- Samsung D410
- Samsung E710
- Samsung E800
- Samsung X450
- Samsung X460
- Samsung X600
- Samsung Z105
- Samsung Z107
- Sharp GX10
- Sharp GX30
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens M65
- Siemens S65
- Siemens SX1
- SonyEricsson F500i
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson S700i
- SonyEricsson V800
- SonyEricsson Z1010

ПИРАНЬЯ
97317240096

- Motorola C380
- Motorola C650
- Motorola E398
- Motorola V300
- Motorola V400
- Motorola V500
- Motorola V600
- Motorola V620
- Motorola V80
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3220
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6100
- Nokia 6108
- Nokia 6260
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6620
- Nokia 6810
- Nokia 7200
- Nokia 7250i
- Nokia 7210
- Nokia 7260
- Nokia 7650
- Nokia 7650c
- Nokia N-Gage
- Samsung C100
- Samsung C100G
- Samsung X108
- Samsung X450
- Samsung X460
- Samsung X600
- Samsung X608
- Siemens C65
- Siemens SL65
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson T628
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson Z600

JOHN SINCLAIR
97436130096

- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3300
- Nokia 3510i
- Nokia 3600
- Nokia 3650
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 6220
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6800
- Nokia 6810
- Nokia 6820
- Nokia 7200
- Nokia 7210
- Nokia 7250
- Nokia 7250i
- Nokia 7260
- Nokia 7600
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia 8910i
- Nokia N-Gage
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson Z1010

JUNGLE COMMANDO
97436140096

- Motorola C370
- Motorola C450
- Motorola E380
- Motorola V180
- Motorola V220
- Nokia 3100
- Nokia 3410
- Nokia 3595
- Nokia 3600
- Nokia 6810
- Nokia 6820
- Nokia 7260
- Nokia 8910i
- Nokia N-Gage
- Samsung C100
- Samsung E100
- Samsung E800
- Samsung X460
- Samsung X600
- Sharp GX10
- Siemens C65
- Siemens CT56
- Siemens MT50
- Siemens S55
- Siemens S56
- Siemens S57
- Siemens S65
- Siemens SK65
- Siemens SL55
- Siemens SL56
- SonyEricsson T618
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson Z600

WORLD FIGHTING HEROES
97432880096

- LG C1100
- LG G7000A
- LG G7100
- LG L1100
- Motorola C380
- Motorola C385
- Motorola C650
- Motorola T720
- Motorola T722i
- Motorola V180
- Motorola V220
- Motorola V3
- Motorola V300
- Motorola V535
- Motorola V550
- Motorola V555
- Motorola V600
- Motorola V620
- Motorola V80
- Nokia 2650
- Nokia 3100
- Nokia 3120
- Nokia 3510i
- Nokia 3530
- Nokia 3586
- Nokia 3595
- Nokia 6020
- Nokia 6100
- Nokia 6108
- Nokia 6200
- Nokia 6220
- Nokia 6585
- Nokia 6600
- Nokia 6610
- Nokia 6670
- Nokia 6800
- Nokia 6810
- Nokia 6820
- Nokia 7250
- Nokia 7260
- Nokia 7600
- Nokia 7610
- Nokia 7650
- Nokia 8910i
- Samsung C100
- Samsung C100G
- Samsung D500
- Samsung E700
- Samsung E710
- Samsung E800
- Samsung E810
- Samsung E820
- Samsung P400
- Samsung X100
- Samsung X400
- Samsung X600
- Siemens C60
- Siemens C65
- Siemens CX65
- Siemens M55
- Siemens M65
- Siemens MC60
- Siemens S55
- Siemens S65
- Siemens SK65
- Siemens SL55
- Siemens SL65
- Siemens SX1
- SonyEricsson F500i
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K500i
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T616
- SonyEricsson T618
- SonyEricsson T628
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson V800
- SonyEricsson Z1010
- SonyEricsson Z500
- SonyEricsson Z600
- SonyEricsson Z608

REAL RALLY
97436420096

- LG C1100
- LG G5400
- LG L1100
- Motorola C380
- Motorola C385
- Motorola C650
- Motorola T720
- Motorola T720i
- Motorola T722
- Motorola T722i
- Motorola V220
- Motorola V3
- Motorola V500
- Motorola V535
- Motorola V547
- Motorola V550
- Motorola V555
- Motorola V600
- Motorola V620
- Motorola V80
- Nokia 2650
- Nokia 3100
- Nokia 3120
- Nokia 3300
- Nokia 3510i
- Nokia 3530
- Nokia 5100
- Nokia 5140
- Nokia 6260
- Nokia 6585
- Nokia 6600
- Nokia 6810
- Nokia 6820
- Nokia 7200
- Nokia 7260
- Nokia 7600
- Nokia 7650
- Nokia 8910i
- Samsung C100
- Samsung E800
- Samsung P400
- Samsung S300
- Samsung X100
- Samsung X400
- SSamsung X600
- Sharp GX20
- Siemens C60
- Siemens C65
- Siemens CX70
- Siemens M55
- Siemens SL65
- Siemens SX1
- SonyEricsson F500i
- SonyEricsson K500
- SonyEricsson K700i
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T628
- SonyEricsson T630
- SonyEricsson Z1010
- SonyEricsson Z608

KATOO
97436170096

- Motorola C370
- Motorola T720
- Motorola T722i
- Nokia 3100
- Nokia 3200
- Nokia 3300
- Nokia 3595
- Nokia 3660
- Nokia 5100
- Nokia 6100
- Nokia 6230
- Nokia 6610
- Nokia 6800
- Nokia 6810
- Nokia 6820
- Nokia 7200
- Nokia 7650
- Nokia 8910i
- Nokia N-Gage
- Samsung C100
- Samsung X100
- Samsung X600
- Sharp GX10
- Sharp GX10i
- Siemens 2128
- Siemens 3118
- Siemens C55
- Siemens CX65
- Siemens M46
- Siemens M65
- Siemens MC60
- Siemens S55
- Siemens S57
- Siemens SL55
- Siemens SL56
- SonyEricsson T610
- SonyEricsson T616
- SonyEricsson T618
- SonyEricsson Z600

WORLD FIGHTING HEROES

РАЗРАБОТЧИК:	QPlaze
ЖАНР:	fighting
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.qplaze.com

Знаете, чего не хватает файтингам? Правильно, приключений. Махать ногами несколько раундов, не сходя с ринга, быстро надоедает. Но ежели добавить сюжета и нарисовать карты, какой же это тогда будет файтинг?
Поэтому возьмите Prince of Persia: Warrior Within, вырежьте предысторию от греха подальше, доведите графику до уровня забавных комиксов и выберите режим «Арены». Добро пожаловать в World Fighting Heroes.
Да, мы просто выбираем себе подходящего качка и отправляемся бить морду главному злодею. То есть как – за что? За то, что он злодей... Дорога здесь одна и абсолютно ровная, для самых «сильных» предусмотрен специальный указатель, показывающий вперед (а вдруг забыли, где это). Наш долгий путь призваны скрасить толпы нехороших ниндзя – на них так приятно отвести душу. Ударов в игре море, а комбинаций хватит на маленькое озеро. Добавьте сюда оружие, которое можно отнимать, уникальные способности каждого из бойцов и постарайтесь не вывернуть себе пальцы – кнопки придется нажимать быстро. Так что советую сначала потренироваться в спарринге.
Прошли игру один раз? Попробуйте другого персонажа. Снова прошли? Пожалуйте в бонусный режим «Двойной удар» и получите нового героя, а заодно еще и старого в придачу. Одна голова хорошо, а две – лучше. Особенно, если кого-то этими головами бить...
А что если осилить главного босса и в четвертый раз? Правильно, плюс один боец. На этом, правда, раздача качков заканчивается. Тем более за эти несколько часов вы уже успеете оценить и ненавязчивый юмор, и продуманную боевую систему, и отличный полифонический звук, которым не так часто радуют нас разработчики мобильных игр... ■



JUNGLE COMMANDO

РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.elkware.de

Судя по заставке этой игры, Рэмбо порядком состарился, променял пулемет на пластиковый автоматик, но дела своего не забросил. И как командир супер-секретного подразделения, он и по сей день отравляет жизнь коварным террористам.
А делает он это довольно незамысловато. Одна «пушка» и мешок гранат – весь небогатый арсенал борца с мировым злом. Врагам, впрочем, тоже похвастаться нечем. Изредка появляющиеся боевые машины отправляются на металлолом первым же взрывом. Интрига заключается только в прицеливании – пули летят относительно медленно, и выстрел приходится просчитывать заранее. Хотя лучше всего просто быстро давить на курок. От нас требуется вырезать все «террористо-население» на каждой из вечнозеленых карт. К счастью, счетчик в углу экрана всегда показывает, сколько врагов народа осталось до победы. Да и искать их долго не придется – локации не слишком велики, хоть их немало.
Тропические леса удались разработчикам на славу, буду честен, это самый большой плюс игры. Хотя разнообразия им, конечно, недостает.
Будь карты хоть немного поуже, я смело записал бы проект в скролл-шутеры. А как еще назвать монотонную стрельбу, которая никогда не надоедает? Методичный отстрел злодеев можно начать с любого места, и вряд ли вы заметите разницу.
Да и, в конце концов, чертовски приятно при такой погоде наблюдать зеленые джунгли... ■



JOHN SINCLAIR

РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
ЖАНР:	FPS
ОЦЕНКА:	3
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.elkware.de

До знакомства с этой игрой я и не подозревал, кто же такой Джон Синклер. Оказывается, звезда почище супермена, этакий бэтмен-экзорцист. Когда-то он был порядочным набожным юношей, а потом появились они – упыри, вурдалаки и вампиры... И так они ему не понравились, что он сразу определился с профессией. Охотник на нечисть – это вам не церковный служка. С тех пор и лазает этот гроза мертвецов по склепам да гробницам, уничтожая самых невероятных монструозных тварей.
Вот арсенал, надо признаться подкачал. Ни тебе автомата с серебряными пулями, ни двуручных мечей, ни даже водяных пистолетов со святой водой. Приходится довольствоваться старым арбалетом, «Береттой» и крестом, которого бесовские отродья бояться, как огня, но виду отчего-то не подают. Пейзажи тоже не спешат поднять нам настроение. Само собой, текстуры в таких играх небогаты, но здесь они еще и до зевоты мрачны и однообразны. Резонный вопрос – а есть ли в этой игре хоть что-нибудь хорошее? О да. Разработчики, видимо, очень любят всякого рода нечисть. По крайней мере, удалась она им на славу. Врагов хватает, они прекрасно нарисованы и очень добротно анимированы.
Кроме того, на мобильных телефонах не так уж много трехмерных шутеров, не ужасающих вас с первой же секунды. Да и по лабиринтам можно бродить довольно долго. Зачистка маленького подземелья отлично скрасит вам дорогу до работы. Особенно, если вы экзорцист... ■



METAL SMASH PINBALL

■ РАЗРАБОТЧИК:	Mr.Goodliving
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	2 доллара

■ ОНЛАЙН:
http://www.mrgoodliving.net

Два рычага, металлический шарик и мигающий лампочками стол – безупречная и проверенная формула. Казалось бы, к ней нечего добавить. Так что и извоз пассажиров в Space Taxi Pinball представлялся мне вершиной оригинальности. Что ж, такси отправляются в парк, потому как такого вы еще точно не видели...

Похоже, разработчики в детстве обожали трансформеры. И, судя по всему, их постигла страшная участь. А может просто дурман-трава этой весной удалась на славу... Не важно. Но концепция игры настолько же бредова, насколько и гениальна. Итак, нам выдан большой и страшный робот, а также предписание его уничтожить особо изощренным методом. Помимо всякой механической нечисти он нашпигован флипперами и десятком металлических шариков. И не спрашивайте меня, откуда это все там взялось...

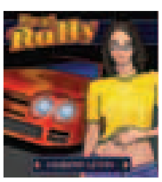
Просто нажмите Start, и все вопросы исчезнут. Начнется настоящий драйв! Мы не гоняем «биток» по экрану, вышибая очки и наслаждаясь фантастической графикой. Хотя, поверьте, даже самый захудалый телефон удивит вас красотой этой игры. Прицельным «огнем» мы уничтожаем живущих внутри монстров, выводя части робота из строя. При этом можно спокойно перемещаться, скажем, из левой ноги в правую руку – последовательность не имеет значения. Но «контрольный» в голову всегда будет последним. Этот этап, вообще, напоминает скролл-шутер – маленький кораблик против большого босса. С каждой минутой мы получаем все больше нового оружия, энергетических щитов и даже шариков (!). Игра ни на секунду не становится однообразной, а от феерических спецэффектов нельзя отвести глаз. И лучше подзарядите свой телефон, на несколько часов вы будете оторваны от реальности... ■



REAL RALLY

■ РАЗРАБОТЧИК:	QPlaze
■ ЖАНР:	racing
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	2 доллара

■ ОНЛАЙН:
http://www.qplaze.com





Если к вашему письменному столу не прикручен пневматический руль, под креслом не лежат педали, а на стене нет портрета Михаэля Шумахера, значит гонки для вас – это, прежде всего, графика. А на телефонах с ней, мягко говоря, туговато. Наверное, именно поэтому в QPlaze и решились на отчаянный шаг – создать реалистичные гонки для мобильных.

Сложные трассы, максимально достоверное поведение машин и революционный интерфейс... Так и хочется прикрутить «баранку» к своему игрофону. Ничтожные шесть машин и восемь локаций на деле отнимают пару дней. Ведь автомобили обладают уникальными характеристиками, а трассы в точности копируют настоящие. Впрочем, у меня и прав нет, не то что плаката с Шумахером, но эта игра все равно подкупает. Полифонической озвучкой, отличным интерфейсом (все до одного приборы действительно работают), совсем неплохой графикой, наконец. Хотя дизайнеры, конечно, немного поленились. Уж слишком уныло выглядят некоторые трассы... ■



ПИРАНЬЯ

■ РАЗРАБОТЧИК:	NextGames
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	5
■ СТОИМОСТЬ:	4 доллара

■ ОНЛАЙН:
http://www.playmobile.ru



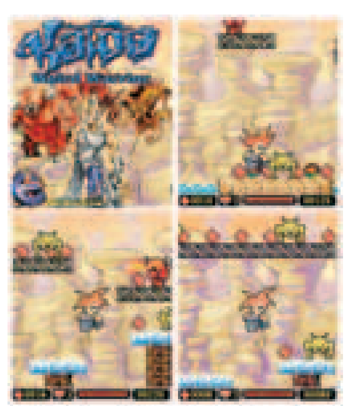
Не удивляйтесь, «Пиранья» – это на самом деле популярная SMS-игра. А перед вами – ее красочная Java-версия. Суть игры остается неизменной – ты сожрал, или тебя сожрали. Охотимся на маленьких, убегаем от больших...

А чтобы этот процесс эволюции нам не наскучил, вокруг плавают гадкие морские ежи, колючие медузы и жадные до нашего золота аквалангисты. Кстати, а зачем рыбам золото? Наверное, откупаться от рыбаков – попасться на крючок дело недолгое. Игра довольно размеренна, очень красива и отлично подойдет, чтобы убить десяток минут в автобусе. Тем более за каждый пройденный уровень нас ждет награда – секретный код для SMS-версии, открывающий скрытые бонусы. ■

KATOO

■ РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
■ ЖАНР:	action
■ ОЦЕНКА:	4
■ СТОИМОСТЬ:	2 доллара

■ ОНЛАЙН:
http://www.elkware.de



Есть такая профессия – принцесс выручать... И даже если ее зовут Шаахема, и пропала она в страшном мире Ксорлок, очередной рыцарь обязательно поспешит к ней на помощь. Происходящее вокруг напоминает кошмарный сон Rayman'а и похождения севшего на иглу Принца Персии вместе взятые. Диковинные монстры, странные пейзажи и герой с шевелюрой, которую иначе как «хаером» и не назовешь. Геймплей тоже не выбивается из обозначенных рамок. Мы бегаем, прыгаем, аки заправские акробаты, методично постреливаем врагов и собираем разноцветные кристаллы. Всегда приятно видеть игру, замешанную на юморе. И всегда обидно, если кроме этого похвастаться-то и нечем... ■



ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?
НЕ ГРУСТИ!
РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине GamePost
* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
* Покупку можно оплатить кредит-ной картой
* Игру доставят в день заказа
Devil May Cry 3: Dantes Awakening
$52.99
Resident Evil 4
$79.99
Fable
$83.99
PlayStation 2
$185.99
GameCube
$139.99
Xbox
$289.99
Играй просто!
GamePost
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



POLICE 24/7

Многие «продвинутые» игроки смеются над начинающими виртуальными пилотами «Формулы-1», которые на поворотах всем телом наклоняются в сторону, будто так будет легче вписаться. Новички в аркадных шутерах пасуют, когда в экран летит пуля или нож, и вместо того чтобы отбить снаряд метким выстрелом, инстинктивно пытаются увернуться. Konami любит придумывать незаурядные игровые автоматы. Если люди инстинктивно хотят уклоняться от пуль и козлом скакать перед экраном, почему бы не сделать это частью геймплея?

Сначала идея пришла авторам шутера Time Crisis – тамошние герои прячутся от врагов и высовываются из-за укрытия, только когда игрок нажимает ногой на педаль. Инженеры Konami, компании, известной своими неординарными – и популярнейшими! – аркадными установками, придумали кое-что поинтереснее. На обычный автомат-шутер о полицейском, который сражается с толпой вооруженных преступников, они прикрепили металлическую раму с тремя инфракрасными датчиками. Железная конструкция выдается вперед – и оказывается точнехонько над игроком. С помощью этих сенсоров автомат отслеживает положение тела играющего, да так ловко, что движения персонажа на экране точь-в-точь повторяют движения вашего тела. Вы приседаете – и полицейский на экране приседает, вы отходите в сторону, полицейский повторяет за вами. Автомат появился в аркадах еще в 2000 году, задолго до того как Sony выпустила свою EyeToy, – а распознавание движений в машине работает куда лучше. Приноровившись за две-три ознакомительные игры, несложно









1 ПРЕЖДЕ ЧЕМ ИГРАТЬ, ПОСТОЙТЕ ПЕРЕД МАШИНОЙ И ПОНАБЛЮДАЙТЕ ЗА ТЕМ, ЧТО ПРОИСХОДИТ НА ЭКРАНЕ. ТАМ ПОКАЗЫВАЮТ ОБУЧАЮЩИЙ РОЛИК, ГДЕ РАСПИСАНЫ ВСЕ ТОНКОСТИ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА. 2 СРЕДИ ПРОЧИХ АВТОМАТОВ В «АТРИУМЕ» СТОИТ ЯПОНСКИЙ СИМУЛЯТОР МАШИНИСТА DENSHA DE GO! 2 – С КУЧЕЙ РЫЧАГОВ, РУЧЕК И НЕПОНЯТНЫХ ПРИБОРОВ. 3 В ЯПОНСКОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ ЛИЦА ПРЕСТУПНИКОВ ЗАМАЗАНЫ «МОЗАИКОЙ». 4 НАИГРАЛИСЬ? ОПУСТИТЕ ПИСТОЛЕТ В СПЕЦИАЛЬНО ПОДГОТОВЛЕННУЮ ПОДСТАВКУ.

Скорее в номер!

Представители Namco сообщают, что в июне этого года компания выпустит обновленную версию аркадного автомата Tekken 5. В игре незначительно изменится боевая система, появятся два новых режима – Survival и Team Battle. В свое время Sega-AM2 точно так же обновила игровые автоматы Virtua Fighter 4: Evolution, выпустив Virtua Fighter 4 Final Tuned. Видели Final Tuned в России? Срочно сообщите об этом в «СИ»!



ХОЧУ!



Поиграть в Police 24/7 можно в комплексе «Атриум» в Москве. Только выходишь со станции метро Курская, и огромное здание комплекса сразу бросается в глаза. Автоматы размещены на третьем и четвертом этажах, рядом со входами в девять залов «Формулы Кино». Кроме Police 24/7 в аркаде стоит танцевальный автомат Para Para Paradise 2nd Mix, самурайский экшн Tsurugi (где необходимо размахивать настоящим мечом!), шутер по мотивам аниме-сериала Lupin the 3rd и с десяток прочих машин. Цена жетона – 30 рублей.



полностью перевоплотиться в героя, – подобного ощущения не дает ни один прочий шутер для световых пистолетов ни в аркадах, ни на консолях.
Итак, вы – полицейский. Жестокий японский полицейский, единственный служитель порядка на экране, кто не носит бронежилет и не таскает с собой здоровенный щит – за спинами лучше экипированных товарищей вы будете прятаться добрую половину игры. В Синдзюку беспорядки, и кроме вас с ними справляться некому. Базовый геймплей почти такой же, как и в прочих шутерах: надо стрелять бандитов, не надо стрелять мирных граждан, да и под пули хорошо бы не подставляться. Враги палят без передыху, но чаще в молоко, а стрелка на экране показывает, в какую сторону нужно уклониться, чтобы спрятаться за укрытием. Оказавшись в безопасности, герой сразу бросается перезаряжать пистолет – обычный аркадный метод перезарядки (выстрел мимо экрана) не влияет на количество патронов в обойме. Как только вы перебьете всех преступников в одном миниуровне, запускается заставочка, и герой перебегает в другую горячую точку. В конце уровней вас ждут не дождутся боссы, которые погибают с одного меткого выстрела точно так же, как и обычные бандиты. Только попасть в водителя несущегося грузовика еще надо суметь.
Те, кто первый раз играют в Police 24/7, сразу начинают прятаться от врагов – мол, нас же могут убить! Волков бояться – в лес не ходить. Большую часть врагов можно прикончить метким выстрелом еще до того, как те успеют поднять оружие (благо движок помечает все цели красными кругами); таиться нужно, только когда перед вами выскакивает страшный человек с пулеметом и начинает поливать свинцом все что видит. Время терять нельзя – в левом верхнем углу тикает таймер. Когда обратный отсчет дойдет до нуля, движок покажет экран Game Over и попросит новый жетон. Чем быстрее и ловчее вы расправляетесь с противниками, тем чаще игра дает персонажу новые звания и бонусы – а те приносят дополнительное время и новые жизни. Высшее звание (комиссар полиции) дает аж сто дополнительных жизней.■







5 СЛЕВА ВНИЗУ ПРИКРЕПЛЕНА РУССКАЯ ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ ИГРОКА – С НЕВЕРНЫМИ СОВЕТАМИ! 6 ДИЗАЙН ПИСТОЛЕТОВ ОТ KONAMI ВСЕГДА БЫЛ НЕ ФОНТАН. ЧТО ЭТО ЗА ПЛАСТМАССОВАЯ ПОБРЯКУШКА? 7 ТАМ, ГДЕ ДОЛЖЕН СТОЯТЬ ИГРОК, РАССТЕЛЕН СПЕЦИАЛЬНЫЙ КОВРИК. СТАРАЙТЕСЬ С НЕГО НЕ СХОДИТЬ, А НЕ ТО ДАТЧИКИ ПОТЕРЯЮТ ВАС ИЗ ВИДУ. 8 POLICE 24/7 – ЕВРОПЕЙСКОЕ НАЗВАНИЕ МАШИНЫ. В «АТРИУМЕ» СТОИТ ЯПОНСКАЯ ВЕРСИЯ ПОД НАЗВАНИЕМ THE KEISATSUKAN. МИГАЛКА, КСТАТИ, В САМОМ ДЕЛЕ РАБОТАЕТ.



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Все выходные апреля прошли под знаком белорусских соревнований VooDoo Cup 2005, на которые приехало огромное количество дуэлянтов и команд из СНГ. Первые роли играли россияне. Далее читайте подробности о турнире. Также сегодня в номере: новости WCG и World e-Sport Games Season 2, тактика Warcraft III: The Frozen Throne за Нежить.

VooDoo Cup 2005

10 апреля в минском клубе v4 состоялся первый этап кубка VooDoo Cup 2005 – турнира по Quake III Arena. Из Москвы за трофеями отправились представители кланов Rush3D и Zebra. Естественно, главным претендентом на первое место считался Cooller, и он в очередной раз доказал, что способен поддерживать хорошую форму почти без тренировок. На протяжении состязаний ему постоянно наступал на пятки вездесущий Evil, однако в очном поединке в 1/8 плей-офф победа была за Куллером, а затем проигравший неожиданно слил местному v4-Enemy (7:12 на hub3tourney1). Куллер же без труда расправился с белорусом (счет 16:6 на ztn3tourney1). Особо отметим Rush3D.Makaveli, который выбил из чемпионата грозного Keeper'а («серебро» WCG 2003 Russian Preliminary), а затем в дополнительное время выиграл у v4-Cypher'а и hz.Cherya.

Неделей позже начались соревнования по Warcraft III: The Frozen Throne. В них приняли участие дуэлянты как из Москвы, так и из Санкт-Петербурга. Для полноты картины среди фаворитов не хватало разве что Deadman'а, но «непобедимый Ночной Эльф» редко выбирается за пределы столицы, если не считать международные мероприятия. В его отсутствие темп задавал Caravaggio – он хоть и не встретился с питерцами M19*Miker'ом и M19*BigMan'ом, но остальных своих соперников разнес в пух и прах. А среди них, между прочим, были очень сильные стратеги из Литвы и, конечно же, Беларуси. Геймеры из города на Неве как раз уступили прибалтийцу Winner'у и минчанину NightWolf'у.

Наиболее зрелищными оказались бои Counter-Strike 5x5, проходившие 23 апреля. Сразу сорок белорусских команд, а также шесть украинских, три российских и одна латвийская, скрестили «снайперки» в бескомпромиссной борьбе за призовой фонд в размере $1500. Большинство болельщиков ставило на победу Pro100.XADO – харьковчане совсем недавно выиграли кубок ASUS, опередив такие звездные кланы, как Virtus.Pro и ForZe. Однако на турнире нашлись бойцы, не испугавшиеся ни многочисленных зрителей, болевших, естественно, за своих, ни досадного поражения от NT.C-Club из Киева. Речь идет о Rush3D.ru, которая не только сумела «выжить» в сетке лузеров, но и дважды в суперфинале разгромила пресловутую Pro100.XADO (16:11 на de_nuke и 16:7 на de_cbble). ■



V4-ENEMY СУМЕЛ ВТИСНУТЬСЯ В ПЛОТНЫЕ РЯДЫ ПРИЗЕРОВ ИЗ МОСКВЫ.



CARAVAGGIO, КАК ВСЕГДА, ПОЛНОСТЬЮ СОСРЕДОТОЧЕН.



ЗА МИНУТУ ДО КОНЦА ВСТРЕЧИ EVIL'A С ENEMY СЧЕТ БЫЛ РАВНЫМ, НО ПОД КОНЕЦ РОССИЯНИН ПРОИГРАЛ.

Итоговые результаты VooDoo Cup 2005:

QUAKE III ARENA 1X1:
1 место – Rush3D.Cooller (Россия) – $300;
2 место – v4-Enemy (Беларусь) – $200;
3 место – Rush3D.Evil (Россия) – $150;
4 место – Rush3D.Makaveli (Россия) – $100.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
1 место – 64AMD.Caravaggio (Россия) – $300;
2 место – 64AMD.Winner (Литва) – $200;
3 место – v4-pro.human (Беларусь) – $150;
4 место – v4-NightWolf (Беларусь) – $100.

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – Rush3D.ru (Россия) – $700;
2 место – Pro100.XADO (Украина) – $400;
3 место – NT.C-Club (Украина) – $250;
4 место – Tarantul (Беларусь) – $150.

Игроки, занявшие с первого по третье места, получили в награду памятные кубки и дипломы. На диске к журналу ищите коллекцию демо-записей и риплеев с чемпионата.

Правила World Cyber Games 2005

До проведения отборочных на World Cyber Games осталось всего несколько месяцев, но уже сейчас корейские организаторы сообщили интересные подробности о правилах предстоящих соревнований. Так, в дисциплине Counter-Strike на Большом Финале будет использоваться версия игры CS: Source, причем для национальных квалификаций может быть выбрана и устаревшая CS 1.6. Кроме того, изменились продолжительность и количество раундов, после которых заканчивается сражение (30 раундов по 2 минуты против прежних 24 раундов по 2.5 минуты).
В FIFA Soccer 2005 победителя определит лишь один матч, а система «дом и выезд» отменена. В номинации Need For Speed Underground 2 участникам разрешено подключать собственное оборудование (руль с педалями, джойстик), а число кругов в гонке уменьшено с шести до пяти. Список уровней для турнира по StarCraft: Broodwar пополнился тремя дополнительными картами (WCG Gaia, WCG Estrella и WCG



Paranoid Android), а мастера Warcraft III: The Frozen Throne смогут довольствоваться лишь одной новинкой Echo Isle, заменившей изрядно поднадоевшую Plunder Isle. И главное: отныне самые юные геймеры, не имевшие права играть на WCG из-за ограничений рейтинга ESRB, смогут выступать на чемпионате, если покажут организаторам письменное разрешение родителей или опекунов. На прошлогоднем WCG Grand Final, в силу малого возраста, россиянин Spank не был допущен к участию в состязаниях по UT2004. Ну а мы еще раз напоминаем, что WCG 2005 Grand Final пройдет в ноябре в Сингапуре. ■

Второй сезон WEG 2005



На сайте турнира World e-Sport Games появился долгожданный анонс второго сезона, который стартует в последние выходные мая в Сеуле (Южная Корея). Официальные дисциплины не изменились (Counter-Strike и Warcraft III: The Frozen Throne), а вот призовой фонд вырос до 400 тысяч долларов. Уже определен состав участников WEG #2. Автоматически места на финал получили призеры прошлого розыгрыша (NoA и 4Kings в Counter-Strike, Moon.One, SK.Zacard, Yoliny.Sky в Warcraft III). Еще восемь стратегов (Magicyang, Wizard, Insomnia, ElakeDuck, Didi8, Shortround, Tod, Winner, Shore) и девять CS-кланов (GamerCo, Evil Genius, SK, Astralis, Begrip, mTw, Catch-Gamer, WNv, Abit Strike) были приглашены организаторами. К сожалению, россиян в этом списке нет – аукнулось неудачное выступление Deadman'а в первом сезоне. ■

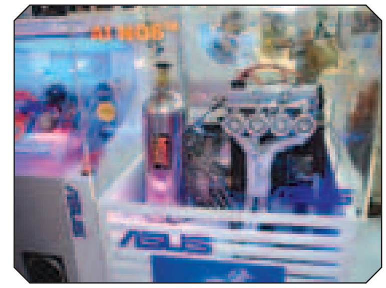
На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.18 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демо-записей с Battleground 1x1, GGL AmeriCup, Epicenter 2x2, Euro Cup 11, ролики Counter-Strike с Clanbase Nations Cup 8, риплеи с King of the Hill и InCup Spring #4, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

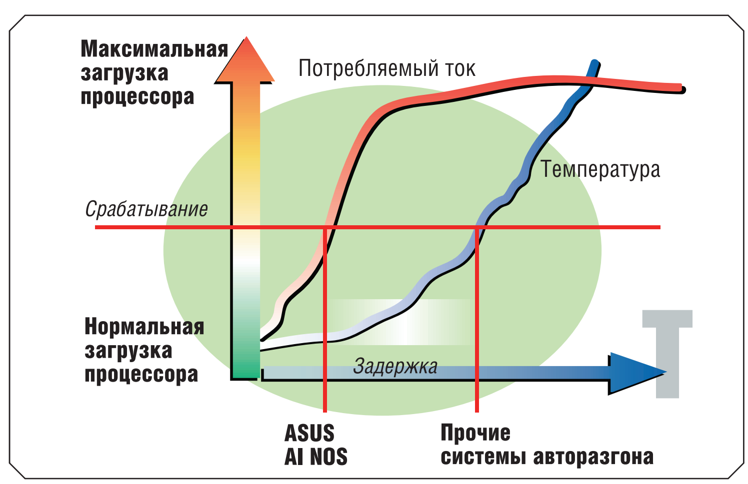
Кибер-технологии

ASUS AI Non-Delay Overclocking System

Ни для кого не секрет, что производительность компьютера можно существенно увеличить в домашних условиях. Но большинство способов разгона подразумевают значительный риск отправиться в ремонтную мастерскую, а ведь сгоревший процессор или вздувшиеся конденсаторы, как правило, восстановлению не подлежат. По этой причине безопасные технологии оверклокинга ценятся высоко, и одну из них с необычным названием AI NOS предложила компания ASUS. Полагаем, геймерам не стоит объяснять значение аббревиатуры AI. Второе же буквосочетание в автогонках обозначает систему впрыскивания окиси азота для резкого повышения мощности двигателя. Эту функцию ASUS использует в своих материнских платах, а расшифровывается она как Non-delay Overclocking System (система моментального разгона).
В сущности, эта штука динамически настраивает частоту системной шины по своему усмотрению, меняя скорость работы ПК в зависимости от приложения. Однако не стоит называть ее полностью автоматической. Умнее пользователя она себя не считает и включается только в том случае, если выставить в BIOS режим Overclocking. После этого владельцу компьютера необходимо указать предел, до которого NOS имеет право увеличивать частоту в случае тяжелой загрузки системы (3-30%). Затем останется перезагрузиться, и технология начнет работать. Когда процессор будет достигать стопроцентной загрузки, его тактовая частота станет увеличиваться на выбранное число процентов, а после закрытия игры или другого ресурсоемкого софта, она немедленно снизится, чтобы не гонять вашу машину на больших оборотах вхолостую. Если операционная система не стар-



тует после перезагрузки, то вы просто снижаете требования к разгону и продолжаете искать более оптимальный вариант. Технология совершенно безвредная, в отличие от методик разгона по температурному мониторингу, удобная и весьма эффективно повышающая производительность. Наиболее важный момент заключается в том, что она не требует вообще никаких знаний о линейке процессоров или значениях VCore и Vdimm. Добавить мощи своему компьютеру в играх и сделать его тихим во время прослушивания музыки или просмотра фильмов (если кулер поддерживает снижение оборотов при низкой температуре процессора) теперь может даже ребенок.
Надо сказать, что платы с ASUS AI NOS поддерживают еще целую серию новых технологий, реально облегчающих жизнь пользователя. Они объединены под одной «шапкой» Proactive AI. В этот интеллектуальный набор входят: AI NET2, позволяющая диагностировать сетевой кабель еще до загрузки ОС и точно выдать место неисправности, «родная» поддержка DDR2 600, WiFi-G – встроенная точка доступа с минимальными требованиями к настройке и Stack Cool, где понижение температуры на 10°C и бесшумная работа достигаются с помощью теплоотводящей платы. ■



Тактика за Нежить в Warcraft III

Корейский дуэлянт 4K.FoV в первую очередь знаменит своей феноменальной победой на турнире Electronic Sports World Cup 2004, где он разнес в пух и прах сильнейших бойцов со всего мира. После этого азиат получил признание как один из лучших мастеров игры за Нежить, и теперь его тактику изучают все новички, которым полюбилась раса мертвецов. Далее мы рассмотрим битву FoV'a против немца SK.Miou (Альянс) в рамках престижных онлайн-состязаний InCup.

В начале сражения вам дается Некрополь, три Послушника и Вурдалак (сразу прикажите ему рубить лес). Двух рабочих отправьте добывать золото, а третьим сотворите Алтарь Тьмы и Зиккурат. В главном здании закажите еще пару тружеников. У Нежити, как и у Ночных Эльфов, в одном руднике могут находиться максимум пять юнитов, поэтому больше их строить не нужно. Затем возводите Склеп и чуть позже – Древнее захоронение.

В качестве первого героя выбирайте Рыцаря Смерти с заклинанием «Лик Смерти» (в дальнейшем развивайте «Ауру Смерти»). Как только у вас появится достаточное количество ресурсов (210 единиц золота и 180 леса), выполните усовершенствование Некрополя в Чертоги Мертвых.



Постоянно следите за количеством Зиккуратов, чтобы не возникла ситуация, когда нужно пополнять армию, а у вас недостаточно провизии. Также не забывайте про индикатор расходов. Отправьте одного Вурдалака на разведку, чтобы определить местоположение вражеской базы. В случае если противник оставил свои владения и сражается с нейтральными монстрами, не атакуйте его форт, а постарайтесь помешать прокачке. Особенно важно не позволять неприятелю развиваться, если тот играет за Альянс. Перед каждой стычкой обязательно покупайте Жезлы Некромантии, с помощью которых вы сможете оживлять скелеты (лежат возле Кладбища, а также остаются после смерти юнитов). Даже на ранней стадии дуэли Рыцарь Смерти за счет высокой скорости передвижения способен в одиночку доставить врагу много хлопот – атакуйте наиболее слабых воинов и добивайте их «Ликом смерти».

Основу вашей армии должны составить Могильщики, которые вместе с прокачанным предводителем за счет «Лика смерти» последнего становятся почти неуязвимы. Однако если вы решили не разбивать вторую базу, а сосредоточиться на непрерывных набегах на противника, толпа Вурдалаков сослужит вам неплохую службу. В любом случае с появлением Чертогов Мертвых возводите Бойню и парочку Храмов Проклятых и производите Обсидиановые Статуи и Некромантов.

Также в разгар сражения неплохую службу могут оказать 2-3 Мясника.

В качестве второго героя выбирайте Короля Мертвых с магией «Ледяная звезда» (в будущем прокачивайте «Ледяную броню»).

Дальнейший ход боя зависит от действий вашего соперника. Если он формирует мощную авиацию, прежде всего исследуйте «Паутину» для Могильщиков, а затем заложите два Костяных завода (для этого требуется Жертвенник и Темная Цитадель).

Желательно строить здания в глубине базы, чтобы соперник не знал о ваших планах. И, наконец, создавайте Ледяных змеев (не забудьте исследовать «Ледяное дыхание»). А вот Горгульи малоэффективны против воздушных юнитов, зато они отлично уничтожают любые вражеские здания. ■


ПОСТАВИВ В ГЛУБИНЕ БАЗЫ ПАРУ ЗИККУРАТОВ, ВЫ ДОСТАВИТЕ ПРОТИВНИКУ МАССУ ХЛОПОТ В СЛУЧАЕ ШТУРМА.


ВУРДАЛАКИ И ВЫЗВАННЫЕ СКЕЛЕТЫ ОТЛИЧНО СПРАВЯТСЯ С ПЕХОТОЙ АЛЬЯНСА.


РЫЦАРЬ СМЕРТИ ЗА СЧЕТ СКОРОСТНЫХ КАЧЕСТВ МОЖЕТ С ЛЕГКОСТЬЮ РАСПРАВЛЯТЬСЯ СО СЛАБЫМИ ЮНИТАМИ.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с CPL World Tour Barcelona, новости ASUS Spring Cup, результаты Arctic E-Sport Challenge, а также тактику Warcraft III: The Frozen Throne.

Чемпионат мира по Gran Turismo 4, российский этап



ЗА ТАКУЮ МАШИНУ НЕ ТО ЧТО ЧЕМПИОНАТ ВЫИГРАТЬ – ГОРЫ СВЕРНУТЬ МОЖНО!

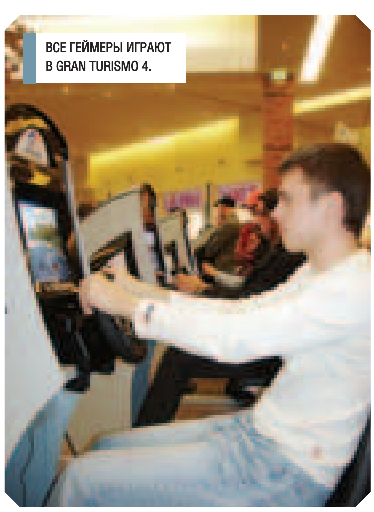
23-го и 24-го апреля в торговом центре «МЕГА-2» был проведен российский этап мирового чемпионата по Gran Turismo 4. За право представлять Россию в европейском финале состязалось более ста кибергонщиков – обладателей лицензионной версии игры (ее наличие являлось обязательным условием участия). Главный приз чемпионата – черный красавец Nissan 350Z – скромно стоял в сторонке, то и дело приманивая к себе освободившихся от заездов участников. Соревнование проходило в три этапа: квалификация («быстрый круг» на Nissan 350Z по трассе El Capitan), групповой турнир (на выбор предоставлялось три машины и три трассы) и финал. Болельщиков и проходивших мимо зевак развлекали диджеи радио «Максимум» Бачинский и Стилавин (куда же без них?). Их юмор (иногда, правда, перегибавший палку) и неиссякаемая фантазия на конкурсы очень хорошо разряжали напряженную атмосферу, царившую рядом с гоночными установками. А вот гонщики из диджеев оказались никудышные – Роман «Полосатый» Тарасенко (честно признавший, что в гонках он не силен) легко выиграл у одного из ведущих, обогнав его на полкруга. Несмотря на толпы, оккупирующие «МЕГУ» по выходным, чемпионат прошел достаточно камерно, в некотором смысле «по-семейному». Многие участники привели с собой «группу поддержки» в виде родственников, друзей и вторых половинок. Скажем, за самого младшего из вышедших в play-off гонщиков, тринадцатилетнего Сашу Мишкова, болела его мама.

Рассказывает второй главный судья (Юрий Воронов)

Вот и прошли российские отборочные на чемпионат Европы по Gran Turismo 4. Соревнования проводились помпезно, ни один консольный чемпионат еще не имел такой рекламы и успеха. Народу было много и надо признать, уровень российских гонщиков оказался намного выше того, который я ожидал. Если в первый день в шестнадцать лучших попадали проехавшие El Capitan за 1.57, то в воскресенье планка поднялась до 1.56. А рекорд трассы – до 1.53. Попробуйте взять Nissan 350Z, руль Driving Force Pro и поймете, что это очень серьезный результат. Я, кстати, тоже участвовал и попал оба дня в 16 лучших, хотя дальше пробиться не смог. Зато побыл вторым главным судьей наравне с Полосатым. А заодно познакомился с нашим представителем во Франции – Евгением Минаевым. Классный парень, я очень рад, что именно он будет представлять Россию, так как он был самым техничным гонщиком и единственным из финалистов, ездящим на ручной коробке передач. А в финале он просто очень сильно волновался и был очень уставшим. Во Франции он всем еще покажет, я уверен.



МАМЫ, БЕРИТЕ ПРИМЕР. ОТДАВАЙТЕ ДЕТЕЙ В КИБЕРСПОРТСМЕНЫ!



ВСЕ ГЕЙМЕРЫ ИГРАЮТ В GRAN TURISMO 4.



СТЕНДИСТКИ НЕ ТОЛЬКО РАДОВАЛИ ГЛАЗ УЧАСТНИКОВ, НО И ПОМОГАЛИ В СУДЕЙСТВЕ.



ДАЖЕ ДЕВУШКА ОБОГНАЛА СТИЛАВИНА!



ВЕДУЩИМ ИНОГДА ПРИХОДИЛОСЬ ВЫСТУПАТЬ В РОЛИ ВОСПИТАТЕЛЕЙ ДЕТСКОГО САДА.



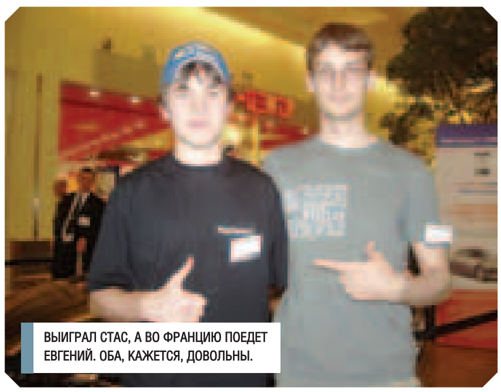
ТАКОЙ МОЛОДОЙ, А УЖЕ РЕДАКТОР ДИСКА?

Некоторым зрителям удалось не просто выиграть памятные призы от Sony, но и принять непосредственное участие в турнире – когда на второй день соревнований не набралось нужное количество участников, ведущие тут же устроили конкурс на занятие вакантных мест. Правда, никто из «случайных» участников не прошел дальше квалификации.

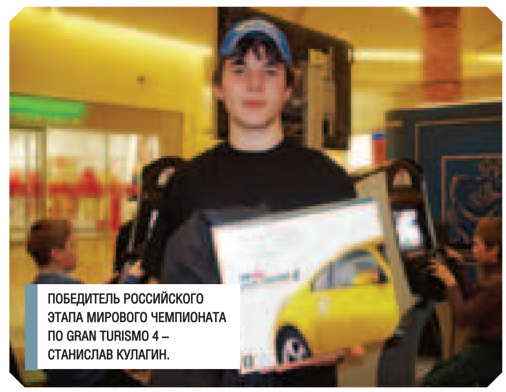
Как известно, среди киберспортсменов есть те, кто любит пожаловаться на «плохие кнопки джойстика» и, скажем, «неудобные кресла». Судя по той критике, которую вынесли гонщики в адрес турнира, в Gran Turismo 4 любят играть честно.

Многим не понравилось то, что на гоночных установках был отключен штраф за столкновения (обычно равняющийся десяти секундам). К тому же, участники жаловались на скудный выбор трасс, мотивируя это тем, что некоторые гонщики просто «зубрили» один-единственный маршрут и гоняли исключительно по нему. А на второй день судьям даже пришлось пристально наблюдать за каждым проходившим заездом, чтобы контролировать любителей потолкаться на трассе.

К рулям Logitech Driving Force Pro, ясное дело, претензий не было. Гоночные установки, по словам участников, придавали игре дополнительное напряжение.



ВЫИГРАЛ СТАС, А ВО ФРАНЦИЮ ПОЕДЕТ ЕВГЕНИЙ. ОБА, КАЖЕТСЯ, ДОВОЛЬНЫ.



ПОБЕДИТЕЛЬ РОССИЙСКОГО ЭТАПА МИРОВОГО ЧЕМПИОНАТА ПО GRAN TURISMO 4 – СТАНИСЛАВ КУЛАГИН.

Самым противоречивым моментом турнира, безусловно, стал финал. В нем сошлись Станислав Кулагин и Евгений Минаев. Но вот незадача – Стасу еще не исполнилось восемнадцати, а по условиям от Sony (да и по европейскому законодательству, не позволяющему лицам моложе 18 лет выигрывать автомобили) во Францию может поехать только совершеннолетний победитель. Но, несмотря на предрешенный исход финала, Станислав выдал потрясающие результаты во всех пяти заездах и всухую обыграл «дефолтного победителя» Евгения Минаева. Но это ни в коем случае не значит, что вице-чемпион турнира не будет достойным представителем России в Ле-Мане. Его главный недостаток – отсутствие загранпаспорта. Надеемся, что это будет единственным серьезным препятствием на пути к победе в чемпионате мира. ■

Файтинг-турниры в Москве

Во второй половине апреля прошло достаточно большое количество турниров в разных городах России. В Москве 17-го апреля геймеры соревновались в дисциплинах Tekken 4/Tekken 5. Это мероприятие собрало около пятидесяти человек, многие из которых участвовали сразу в обеих дисциплинах. А 24-го числа того же месяца прошел очередной турнир по Soul Calibur II. Как и в прошлый раз, команда сайта console-sport.ru сделала специальную юниорскую лигу для тех игроков, кто не совсем уверен в своих силах. Хотелось бы добавить, что в рамках этого мероприятия прошли два бонусных турнира: по Ultimate Mortal Kombat 3 и по Tekken 5. Первый собрал тринадцать человек, многие из которых показали весьма высокий класс игры. Все это проходило в клубе NetLand, что находится на четвертом этаже Центрального Детского Мира.

Кроме того, в Нижнем Новгороде в рок-баре Джем-Престиж прошел турнир по Guilty Gear XX Reload, собравший около 20 участников и 100 зрителей. Места распределились следующим образом: первое место – Илюха, второе место – Shark, третье место – Шмель. Надеемся, что это не будет единичной акцией, и турниры в Нижнем Новгороде станут доброй традицией. ■

РАСПИСАНИЕ ТУРНИРОВ:

Команда console-sport.ru проводит в Москве, в клубе «Нетленд» следующие турниры:

- 22 мая – турниры по Tekken 4 и Tekken 5.
- 27 мая – турниры по Soul Calibur 2 и Mortal Kombat: Deception

В рамках обоих мероприятий возможны мини-соревнования по ретро-файтингам (Ultimate Mortal Kombat, Killer Instinct и другим).

Когда вы будете читать эти строки, в Санкт-Петербурге уже пройдут турниры по Soul Calibur II и Guilty Gear XX #Reload (5 мая). Чтобы не пропускать такие мероприятия, заглядывайте на http://www.asof.ru.

ОНЛАЙН

Address СИ://НОВОСТИ.ОНЛАЙН/187/СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU/

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

SpeedFan 4.23

http://www.almico.com/speedfan423.exe

Новая версия популярной утилиты для контроля скорости вращения вентиляторов, программного разгона центрального процессора, мониторинга питающих напряжений и температур основных узлов компьютера, включая жесткие диски.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 1310 Кбайт

Scarabay 2.6

http://www.alnichas.info/download.html

Менеджер паролей, который не только сохранит, зашифрует и с помощью мыши введет в любые поля секретные данные (логин и пароль), но еще и придумает вам безопасный пароль, для чего у программы есть специальный «генератор».

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 830 Кбайт

Cool Reader 2

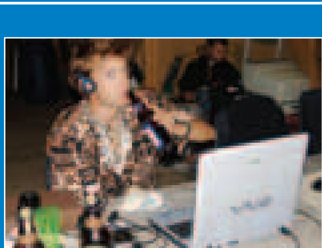
http://buggins.fromru.com/cr2-00-38a.zip

Программа для удобного чтения электронных книг с экрана или вслух, форматирования и конвертирования текстов. Оптимизирована для чтения художественной литературы, понимает все сетевые форматы файлов, читает из архивов.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 620 Кбайт

ВСЕ >

На первый-пятый рассчитайся!



Каждый 5-ый пользователь Интернета – онлайновый геймер, к таким выводам пришли аналитики из NetValue (http://www.netvalue.com). Такое соотношение соблюдается в Европе (19.4% в Великобритании) и в США (20.8%). Не выпадает из общего ряда и Россия – в ней, также как и в Германии, Франции и других странах, 15-22%. Однако между «большой» Европой и США есть одно различие. Если по эту сторону Атлантики 90% сетевых игроков – мужчины (в Великобритании – до 97.6%), то «у них» – равноправие, в США 46% сетевых игроков – геймерши.

INTERNET2 УЖЕ ЗАРАЗИЛСЯ

Американская ассоциация звукозаписывающей индустрии (RIAA) возбудила очередную порцию уголовных дел, на этот раз против 400 студентов из 18 университетов. Суть исков – нелегальное распространение музыкальных файлов, о чем сообщает специальный пресс-релиз (http://www.riaa.com/news/newsletter/041205.asp).

Казалось бы, чему удивляться? Но особенность нынешнего инцидента в том, что это первый официально подтвержденный случай пиратства в не так давно созданной сверхскоростной сети под названием Internet2. Ее предназначение – объединение учебных и научных учреждений и передача научно-исследовательской информации. А никак не скачивание файлов...

Однако находчивое студенчество быстро разработало нужное программное обеспечение (i2hub), с помощью которого был налажен сверхскоростной обмен видео- и аудиофайлами. Как с прискорбием подчеркнули представители RIAA, в столь современной сети загрузка одного фильма требует 2-4 минут, а песни – и вовсе 20 секунд.

Напоследок представители RIAA заявили, что им известно о пиринговых сетях, которые работают в еще 140 учебных заведениях США, и пригрозили вскоре добраться и до них.

УРОЖАЙНЫЙ ГОД

IMlogic Threat Center (http://imlogic.com/news/press_107.asp) опубликовал ошеломительный отчет, в котором обнародовал результаты исследования вирусной активности за первый квартал этого года в среде интернет-пейджеров (IM) и в файлообменных сетях (P2P). Оказывается, количество новых вирусов, червей и спима (так называют спамерские рассылки по IM) по сравнению с предыдущим годом уже возросло на 271 процент!

Всего за первые три месяца 2005 года обнаружено 75 типов заражений, из которых половина приходится на долю предприятий и мелкого бизнеса, использующих в основном четыре интернет-пейджера – AOL Instant Messenger, MSN Messenger, Windows Messenger и Yahoo! Messenger. Чаще всего цель нападения – хищение частной и конфиденциальной информации. При этом в 82% случаев сетевые вирусы и черви проникают на компьютеры благодаря беспечности пользователей, и лишь в 11% инцидентов – используя известную уязвимость клиента. Kelvir, Bropia и Sumon стали самыми распространенными вирусами, заражающими ПК через интернет-пейджеры.

НОВЫЕ ДОМЕНЫ ПЛОДЯТСЯ КАК КРОЛИКИ

Глобальная сеть, возможно, уже скоро вновь пополнится сайтами с непривычным окончанием адреса. Организация по распределению имен и номеров в Интернете (ICANN) не так давно утвердила новые доменные имена первого уровня .jobs и .travel. Знающим английский понятно, что .jobs предназначается для сайтов, связанных с трудоустройством, а .travel – для проектов, посвященных туризму. Ну а кому предназначены домены .aero (для авиакомпаний) и .museum (для музеев), ясно и без перевода.

Кстати, на этом ICANN останавливаться не собирается, и теперь на повестке дня стоит вопрос о введении доменов .post (для почтовых служб) и .mobi (для организаций мобильной связи).

Все это хорошие новости для рядовых интернетчиков, поскольку целевые домены не только увеличат адресное пространство Интернета, с чем сегодня большие трудности, но и повысят достоверность размещаемой на «профессиональных» и «тематических» сайтах информации. Дело в том, что для получения специфического адреса регистратор обычно просит предоставить документы, подтверждающие принадлежность организации или частного лица к выбранной области бизнеса. Это, конечно, не 100-процентная гарантия, но все-таки шаг вперед по сравнению с недавним и почти бесконтрольным прошлым.

МАЙКРОСОФТ НАЧАЛ С ЮГО-ВОСТОЧНОЙ АЗИИ

В начале апреля стали известны подробности очередного похода Майкрософт против пиратства. Теперь те, кто используют пиратские копии Windows, будут заметно ограничены в возможностях и, в частности, не смогут скачивать с официального сайта корпорации языковые модули для локализации операционной системы. Дорогу им перекроет проверка лицензионной чистоты продукта.

Напомним, что Майкрософт поставляет операционную систему

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...В 2004 г. доходы российских провайдеров от услуг по доступу в Интернет выросли почти вдвое и составили $560 млн. В текущем году они могут преодолеть отметку в $1 млрд.

...В результате грандиозного эксперимента, в котором участвовали 61 тыс. пользователей Интернета из 166 стран, подтвердилась математическая теория, согласно которой, чтобы выйти на любого человека в Сети, достаточно отправить 6 электронных писем.

...12 апреля в фотоархив Фото@Mail.Ru была загружена юбилейная миллионная фотография. Такого результата удалось достичь всего за два с небольшим месяца с начала работы проекта (2 февраля 2005 г.), абонентами которого стали 125 тысяч пользователей.

...Суперкомпьютер «СКИФ К-1000» (совместное детище России и Белоруссии) с производительностью 2.5 Терафлоп стал самым мощным вычислительным устройством Восточной Европы и СНГ, а в рейтинге 500 суперкомпьютеров планеты занял почетное 98 место.

...К 2010 году общее количество MP3-плееров в мире достигнет 56 миллионов. Для сравнения, в 2004 году таких плееров было лишь около 16 миллионов.

...В течение последнего года общая аудитория интернет-казино выросла примерно на 45%. По мнению экспертов, немалую роль в этом сыграло широкое распространение скоростного доступа в Интернет.

...Учеными Японии создан робот, который разговаривает не с помощью аудиодинамика, а благодаря набору органов речи, анатомически подобных человеческим, — эластичному и подвижному языку, носовой пазухе, мягкому небу, губам,

Мини-игры

Наш выбор

Мини-игры в сегодняшней подборке схожи – они шумные и веселые! Не бойтесь врубить звук на всю катушку, от этого геймплей только выиграет. К тому же две из четырех флэшек награждались призами – FAWEGE и Andromeda. Но независимо от этого нам нравятся все четыре игрушки.

BATTLE TANX 2

http://www.addictinggames.com/battletanx2.html

Динамичная аркада, отличающаяся приличным звуком и графикой, причем на ее игровых полях порой можно разрушить все, что стоит. 6 уровней, 5 видов оружия и 3 режима сложности ждут от 1 до 4 игроков в любых сочетаниях: людей (в режиме hot-seat) или компьютерных оппонентов.



METAL ARM FAWEGE

http://www.2flashgames.com/f/f-568.htm

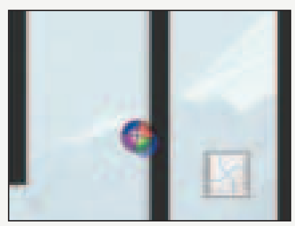
4 мегабайта совершенно безумного действа: бои двух гигантских механических боксеров. Несмотря на простое управление (используется лишь мышь) и очевидную цель (навалять противнику посильнее), осваиваешь игру не сразу. Но какое удовольствие послать врага в первый нокдаун!



BR: ANDROMEDA

http://www.jmtb02.com/flash/br3/andromeda.php

Внимание: беритесь за эту игру только в том случае, если мастерски владеете клавиатурой и обладаете железной выдержкой. При ином раскладе вы либо тронетесь умом, либо разобьете компьютер. Дело-то нехитрое – провести шарик через препятствия. А уровней 50!



SINJID BATTLE ARENA

http://www.freeworldgroup.com/games/sinjid

Файтинг с элементами ролевой игры. В зависимости от выбранного уровня трудности, предстоит пройти больше или меньше уровней, получив в качестве вознаграждения очки опыта и деньги, за счет чего круче экипируем героя, изучаем новые заклинания и приемы боя.



ФАКТ

Создатель сетевой библиотеки Lib.ru. Мошков оштрафован судом на 3000 руб. за публикацию в Интернете книги писателя Геворкяна. Это уже четвертый иск, проигранный сетевыми библиотеками Рунета.

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

jetAudio 6.1.6

http://buggins.fromru.com/cr2-00-38a.zip

Навороченный мультимедиа-центр от COWON (ранее JetAudio), известного в США производителя аудиоэлектроники. Отличается высоким качеством звука, массой функций (чуть урезанных в этой бесплатной версии) и обилием настроек.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 12250 Кбайт

Miranda IM 0.4

http://miranda-im.org

Удобный миниатюрный интернет-пейджер, который работает не только в сети ICQ, но и совместим с AIM, Jabber и MSN. Маленький размер и отсутствие инсталляции позволяет носить интернет-пейджер с собой на флэшке или дискете.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 960 Кбайт

ВСЕ >



Windows XP на двух десятках языков, включая русский, а еще столько же поддерживается в качестве дополнений (так называемые XP Language Interface Packs), которые переводят на местное наречие основные элементы интерфейса.
Вот как раз эти несчастные прежде всего и пострадают. «Первопроходцами» в деле искоренения пиратства в сети станут вьетнамцы, чей языковой модуль уже без проверки «на вшивость» не скачаешь...

БУШ НЕ ПОЛЬЗУЕТСЯ E-MAIL'ОМ ИЗ ПРИНЦИПА

Джордж Буш сообщил, что принципиально не пользуется электронной компьютерной почтой. «Причина этого в том, что я не хочу, чтобы кто-то читал мои личные письма», – заявил американский президент, выступая в Вашингтоне на ежегодной конференции Ассоциации главных редакторов ежедневных газет США.
В соответствии с американскими законами все виды президентской корреспонденции, включая все сообщения, отправленные и полученные через компьютер, сохраняются в обязательном порядке в Национальном архиве США и по прошествии определенного времени могут быть переданы в открытый доступ. «Должно же быть какое-то ощущение частной жизни», — сказал Буш, объясняя отказ пользоваться компьютером для личной переписки.
«Вы имеете право знать о том, как я принимал решения, и имеете право задавать вопросы, на которые я отвечу, но я не думаю, что вы имеете право читать переписку между моими дочерьми и мной», – сказал президент США, обращаясь к газетчикам. «Я принял простое решение – я не пользуюсь электронной почтой, хотя это и печально, если подумать», – констатировал глава Белого дома.
По законам США администраторам компьютерных ресурсов Белого дома категорически запрещено стирать какую-либо информацию с жестких дисков и серверов «президентских» компьютеров, которые после окончания четырехлетнего срока каждой администрации опечатываются и передаются на хранение в Национальный архив США, напоминает электронный журнал «Вебпланета». ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

голосовым связкам и легким.

...На Луне обнаружены постоянно залитые солнцем участки, которые находятся внутри кратеров и идеально подходят для размещения обитаемой базы.

...По данным НИИ экологии человека и НИИ гигиены труда, воздух в большинстве российских офисных помещений в 4-6 раз грязнее и в 8-10 раз токсичнее, чем за их пределами.

...На дорогах нашей страны каждый день погибает около 100 человек. Автомобильные катастрофы – основная причина смерти в возрасте от 5 до 29 лет, причем представители этой возрастной группы составляют треть всех жертв автомобильных катастроф России.

...В университете Аомори (Япония) внедрена система контроля посещаемости лекций, по которой все учащиеся должны использовать мобильные телефоны, чтобы отправить администрации вуза по e-mail число, которое преподаватель покажет в начале урока. После этого администрация выбирает 5-10 студентов и отправляет им ответ. Адресаты должны встать и назвать свое имя аудитории. Система сложна, но, как говорят преподаватели, работает.

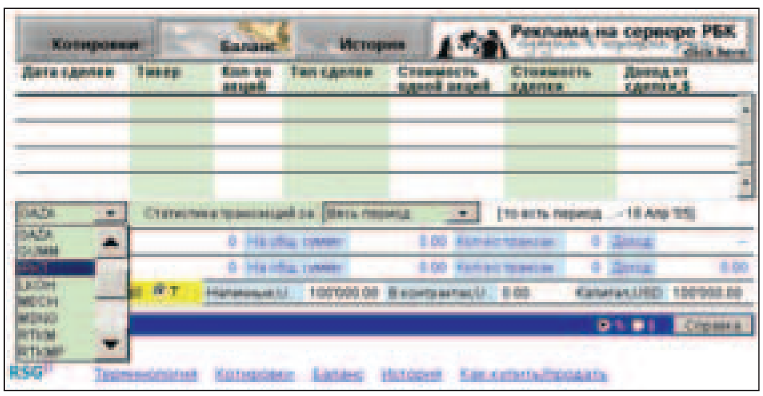
...Полные мужчины в меньшей степени склонны изменять своим подругам, нежели мужчины с нормальным или низким весом. 23% мужчин от 31 до 69 лет с нормальным весом склонны к «хождению налево», в то время как среди толстяков их только 11%. Среди тех, чей вес оценивался как умеренно повышенный, «ходоков» – 19%.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru),
Вебпланета (http://www.webplanet.ru),
KM.ru (http://www.km.ru),
«Известия Науки» (http://www.inauka.ru)

Address СИ://СТАТЬИ.ОНЛАЙН/187/ ЕВГЕНИЙ МОРОЗОВ~/MOROZIK@CHAT.RU/

САЙТЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

QUOTE.RU
http://rsg.rbc.ru
Информационный портал «РосБизнесКонсалтинг» предлагает нешуточное развлечение – с акциями и валютой. На QUOTE.RU работает эмулятор брокерского терминала, подключенного к биржам РТС и FOREX. Все данные об акциях и котировках сюда поступают подлинные, правда, с задержкой (на 15 минут и 1 час соответственно). После регистрации на счету появляются

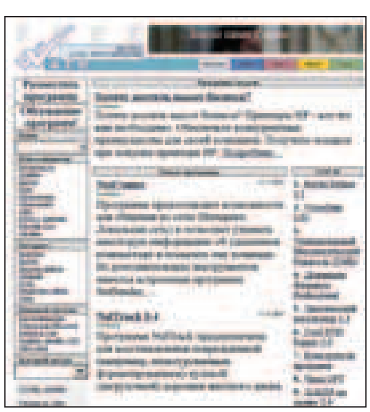


$100 тысяч, которые мы и начинаем тратить. Игра поделена на лиги. Первая – для опытных игроков, их портфель ежемесячно обнуляется. Есть и вторая, где ваш портфель с акциями и валютой никто не трогает. Победителям из первой лиги ежемесячно вручаются призы (подписка на финансовые новости). Ну а тем, кто покажет устойчивый результат на протяжении трех месяцев, спонсоры проекта готовы помочь в трудоустройстве фондовым брокером или аналитиком.

EnForce
http://www.enforce.ru
Советуем заглянуть на екатеринбургский мультипортал EnForce, который заметно отличается от многих столичных проектов такого рода. Никакой политики, только музыка, кино, мобильная связь и игры. Последнее особенно интересно, поскольку EnForce, а это, прежде всего, крупный провайдер, поддерживает немало быстрых и населенных игровых серверов. Любителей шутеров порадует раздел FragZone – Counter-Strike, Quake, DOOM и Unreal Tournament 2004, что еще нужно геймеру? Разве что турниры с призами, так они тут регулярно проводятся! Поклонники онлайновых ролевиков несомненно оценят шарды Ultima Online, Lineage2 и Diablo II (LOD и DoE). Ну а продвинутый чат, солидный FTP-архив и сверхактивный форум многих убедят выбрать EnForce основным местом сетевых развлечений.

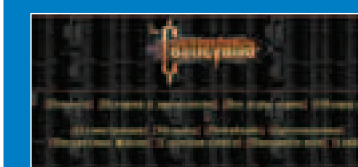


Freeware.ru
http://www.freeware.ru
Проект Freeware.ru известен, прежде всего, как обширная коллекция бесплатного программного обеспечения для Windows (freeware и shareware). Если вы ищете какую-то утилиту, бесплатный антивирус, «программу-говорилку», любительскую игру или просто «что-нибудь этакое», то поиск разумно начать отсюда. Минимум рекламы, удобный интерфейс, встроенный поисковик и рейтинг популярности программ, честно определяемый по числу закачек, помогут быстро сориентироваться в тысячах «единиц хранения», размещенных на Freeware.ru. В последнее время сервер заметно расширил тематику представленного софта, теперь тут есть программы для Linux/Unix, наладонников (Palm, Windows CE) и «Макинтошей».



Знакомства

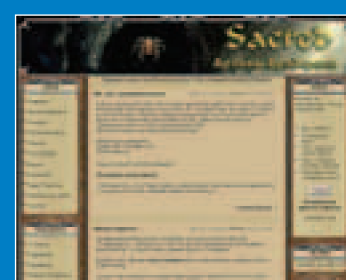
Castlevania
http://castleofdracula.narod.ru
Очень подробный, сделанный с любовью фанатский сайт, посвященный Castlevania. Наполнение просто образцовое: описания игр серии на всех известных платформах, прохождения и музыка, файловый архив и «Интересные факты». Недостаток у проекта один – убогий дизайн, впрочем, содержание ресурса и отсутствие рекламы полностью восполняют этот недочет.



My flash
http://myflash.ru
Почти две сотни флэшек, отсортированных по категориям, снабженных аннотациями и рейтингами популярности, числом загрузок и т.п. Совсем неплохо для проекта, который только стартовал! А толковый дизайн и активный форум позволяют надеяться на долгое и успешное развитие сайта.



Sacred («Князь Тьмы»)
http://sacred.net.ru
Высококачественный любительский ресурс, посвященный Sacred (в русском издании – «Князь Тьмы»). Над проектом трудится команда из шести человек, которые, похоже, все как один подсели на эту RPG. Заглянувшего на симпатичный сайт порадуют свежие новости, советы, карты, файловый архив и прочие нужные штучки.



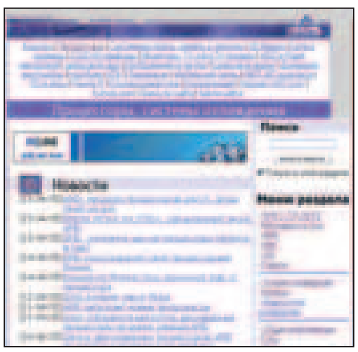
P.S. Хотите увидеть свой проект в рубрике «Знакомства»? Пишите на dolser@gameland.ru или оставляйте сообщение на форуме журнала.

«Мир старых игрушек»
http://combat-folk.ru/games/oldgames/
Если мучает тоска по старым-добрым «старичкам-ДОСовичкам», не так давно отшумевшим стрелялкам девяностых или проснулась тоска по первым играм с использованием OpenGL – идите по указанной ссылке. Тут собраны только боевые игрушки: аркады, шутеры, стратегии. Что не удивительно: ведь это не отдельный проект, а раздел сайта «Боевой народ». Многие из отобранных



игр стали поворотным пунктом в истории игровой индустрии, другие известны как первые хиты таких монстров, как id Software, Apogee, Epix и других. Коллекция небольшая – всего три десятка раритетов, которые дополняет подборка утилит (замедлители, русификаторы, эмуляторы Sound Blaster'а), необходимых для запуска антикварных игр на современных компьютерах.

IXBT.com
http://www.ixbt.com
Старейший авторитетный русскоязычный «железный» ресурс. Помимо новостей, посетитель найдет тут немало интересного о современных компьютерах и электронике. Два десятка основных разделов («Процессоры», «Системные платы, память и чипсеты», «3D-Видео», «Сети», «CD/DVD», «Мониторы» и так далее) прямо-таки напичканы информацией, необходимой каждому пользователю. А регулярные многостраничные обзоры технических новинок можно назвать образцовыми, их отличает обилие иллюстраций, точность информации и грамотная экспертиза. Особого упоминания заслуживает «Конференция» (форум IXBT) – это отдельный мегапроект, где собраны десятки тысяч тем, причем в некоторых из них по 130-150 тысяч записей. Неудивительно, что такой форум пришлось разместить на отдельном сервере.



BenchmarkHQ.ru
http://www.benchmarkhq.ru/russian.html
Разогнали процессор или видеокарту? Кажется, что новенький наладонник или смартфон работает как-то медленно? Не знаете, что такое overclocking или benchmark? Нет проблем, на BenchmarkHQ.ru найдутся ответы на все эти вопросы, равно как советы и утилиты, связанные с определением и увеличением производительности современных цифровых устройств (компьютеров и их составляющих, а также наладонников Palm и Pocket PC). Все утилиты аккуратно описаны и разложены по 12 разделам, из которых особенно понравился «Онлайн». Оказывается, есть специальные сайты (PC Pitstop), где, ничего не скачивая и не устанавливая, можно протестировать компьютер, провериться на вирусы, оценить скорость доступа, а результат получить на e-mail. ■



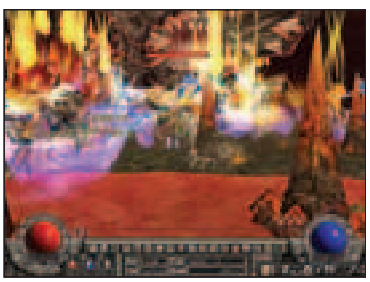
Favorites: Cheats & Hints

- http://www.stopgame.ru – коды, прохождения, no-cd, трейнеры, скриншоты, обои и приличный игровой форум.
- http://www.ag.ru/cheats – профессиональный ресурс, почти 11 тысяч кодов, читов, сейвов и т.п.
- http://www.igrok.info/cheats/index.html – 4.5 тысячи кодов, а также загружаемая база данных кодов, прохождений и советов CheatsNote.
- http://www.gameland.ru/articles/cheat/default.asp – тысячи кодов, удобно структурированных по платформам.
- http://cheatbook.de – крупный немецкий сайт читов и кодов к компьютерным игрушкам, а также место прописки утилиты CheatBook (на английском языке).
- http://www.chemax.ru – пять с половиной тысяч кодов и freeware утилита CheMax.
- http://www.games.ru/cheats/ – место, где коды к играм и прохождения дополнены хорошим чатом и форумом.

ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ МАЯ

Разговор о тестировании начнем с приятного известия. На тестовые серверы World of Warcraft (http://worldofwarcraft.com) теперь могут попасть все обладатели легальных аккаунтов этой MMORPG. Игрокам разрешено скопировать основного персонажа в тестовую реальность, для чего следует пройти в раздел Test Realm Copy.

Почему необходимо быстро прописаться на тестовом сервере, читающим эту рубрику объяснять не надо – это сулит немалое преимущество перед другими игроками, поскольку вы



первыми узнаете обо всех нововведениях и к тому же испытаете их на «собственной шкуре». В общем, это отличный шанс щелкнуть по носу ленивцев, которым недосуг выбраться с публичных серверов WoW.

Ну а теперь – к делу...

Supreme Destiny

Феномен Lineage II, переводной корейской MMORPG, мигом выбившейся в лидеры по числу играющих, не дает покоя многим. Крайне плодовитая e-Games Online, место прописки которой Малайзия, решила повторить удачный опыт, для чего явила на свет божий MMORPG под названием Supreme Destiny (http://www.supremedestiny.com.my). Это англоязычный клон онлайнового ролевика With Your Destiny Online 2, вполне преуспевающего – с сотнями тысяч пользователей в Малайзии, Сингапуре, Таиланде и других странах региона.

Многие находят Lineage II слишком простой игрой для онлайновой RPG. Не исключено, что в этом как раз и секрет ее успеха. Если это так, то SD обязана выбиться вперед, ибо она еще проще – 4 основных класса с тремя ветвями развития, 84 умения, столько же видов оружия, три десятка типов брони и игровое действие в стиле Diablo.

Но, возможно, мы, европейцы, чего-то не понимаем, тестирование как раз и должно это показать или опровергнуть. Из всех «завлекалок» SD во время беты интереснее всего стала система приручения животных (taming). В принципе, приручить можно любого монстра, вплоть до дракона, а затем использовать его не только как союзника в битвах, но и как средство передвижения!

Графика игры излишне яркая (говорят, азиатские народы не различают полутонов, может дело в этом?) и, хоть и гордо именуется 3D, сильно устарела. Но даже это можно счесть достоинством – игровой клиент весит всего 150 Мбайт. По нынешним меркам, всего ничего (Lineage II в 12 раз «тяжелее»), так что скачиваем и пробуем.

А вдруг SD – новый хит ближайшего года-двух?..

Eternal Lands

Американскую MMORPG Eternal Lands (http://www.eternal-lands.com) мы упоминали последний раз полгода назад, когда она доползла-таки



до версии 1.0. Однако и после заветного рубежа открытое бета-тестирование продолжено, поскольку игровое равновесие так и не найдено. Парочка весенних патчей, похоже, внесла необходимые изменения. Они затронули в основном карты, где разрешен PKilling (игра состоит из основного мира и дополнительных уровней). Также добавлено немало новых предметов, команд и даже монстров, включая «боссов» некоторых подземелий.

Остальное без изменений – доступны три расы из шести, есть девять базовых умений, оставлена возможность неожиданно изготовить сверхмощный артефакт или «скастовать» суперзаклинание, несказанно удивив этим полтысячи геймеров, обычно обитающих в игре.

Графика у Eternal Lands версии 1.0.1 осталась «2.5D с динамически изменяемыми тенями». Это означает, что в отличие от «плоских» игр, вроде Ultima Online, камеру можно вращать во все стороны, открывая таким образом новые подробности ландшафта или отыскивая спрятавшихся супостатов. Что касается требований к «железу», они очень скромны (Pentium 500 МГц, 128 Мбайт ОЗУ, видеокарта с поддержкой OpenGL и, конечно же, доступ в Сеть). Невелик и размер дистрибутива – 22 Мбайта (основной инсталлятор) плюс 6 Мбайт заплаток. ■



НА ТЕСТОВЫХ СЕРВЕРАХ WORLD OF WARCRAFT НЕ ЗАСКУЧАЕШЬ!..

ONLINE CONSOLE

ДОЛИНА ВЕЛИКОГО ДРАКОНА

Полтора года назад издание, которое любили тысячи отечественных геймеров-консольщиков, прекратило свое существование. Речь идет о том самом «Великом Драконе». На нем многие из нас выросли, его помнят и любят до сих пор. И вспоминают в письмах уже в редакцию «СИ».

Журнал канул в Лету, но у него все же осталось множество поклонников, часть из которых так и не смогла смириться с этой утратой. И вот, спустя год после выхода последнего, 65-го номера, в Сети появился фанатский проект «Долина Великого Дракона» (http://gddale.ru). Что же собой представляет GDD (Great Dragon's Dale)? Об этом мы решили спросить у координатора проекта, скрывающегося под никнеймом Stormbringer.

СИ: *Итак, что же такое GDD и какое отношение оно имеет к «Дракону»?*

GDD: Данный проект – неофициальная попытка возродить наше любимое издание «Великий Дракон» в виде сетевого портала, в рамках которого должны будут уместиться ежемесячный онлайн-журнал, посвященный видеоиграм и аниме, несколько автономных тематических разделов (в которых станут публиковаться материалы о кино, музыке, литературе), базы данных о видеоиграх и аниме, а также регулярно обновляющаяся лента новостей. Конечно, мы пока еще только в начале пути, и говорить о каких-либо успехах слишком рано, но мы уже выпустили несколько номеров онлайн-журнала, работаем над заполнением баз и в самое ближайшее время запустим сразу два автономных раздела. А самое главное, что наша дружная, сплоченная команда полна энтузиазма, и решимости воплотить все дерзкие задумки в жизнь.

СИ: *Отлично. Раз уж речь зашла о команде, не могли бы вы коротко представить людей, работающих над проектом?*

GDD: С огромным удовольствием. Костяк коллектива составляют талантливые ребята-энтузиасты, прежде обитавшие на официальном сайте журнала, вплоть до его закрытия минувшей зимой. Но есть и несколько знаковых персоналий – например, хорошо знакомые читателям «Великого Дракона» Omega, Raptor, Alexman, а также публиковавшиеся прежде на официальном сайте «Дракона» Rogue и TimeDevourer (псевдоним Сергея Цилюрика, автора «СИ» – прим. ред.) Кроме того, нам периодически помогают друзья-фрилансеры. Имеются также талантливый молодой программист, хорошие дизайнеры, строгий, но справедливый модератор форума. Ну и, конечно, нельзя обойти вниманием фигуру



нашего художественного руководителя. Wind Elf, собравший и вдохновивший людей на маленький подвиг, прекрасно известен как в «игрожурских», так и в «анимешных» кругах.

СИ: *А как вы относитесь к возможности принять в свои стройные ряды молодых талантливых авторов, не имеющих большого опыта или даже публикаций вообще? К нам в редакцию часто обращаются люди с просьбой дать шанс попробовать в себя в роли игрового журналиста. Увы, но мы не можем принять и обучить всех желающих. Возможно, им подойдет как раз ваш проект?*

GDD: Разумеется! В этом и заключается наша духовная связь с «Великим Драконом». Мы не ставим себя выше наших читателей и видим потенциального друга в каждом из них. С искренней радостью попытаемся помочь любому молодому автору, который захочет раскрыть свой талант. Конечно, мы не можем гарантировать публикацию каждому – тексты должны соответствовать определенной планке качества. Но у нас достаточно и времени, и желания, чтобы подтягивать молодых, помогать им и даже обучать. Тем более, у нас имеется широкий охват тем – нужны не только обзоры игр, но и статьи об аниме, музыке, кино. Рисунки также приветствуются. Так что новые люди всегда нужны, и никаких искусственных препятствий в том, чтобы стать одним из наших авторов, в природе просто не существует. Только естественный отбор.





СИ: *Ясно. И какими же вы видите перспективы портала?*

GDD: Верить, конечно, всегда хочется в лучшее. Пока что, тьфу-тьфу, дела идут в гору. Главное – не терять веру в себя и не отходить от своих корней.

СИ: *А если бы была возможность, вы согласились бы перевести проект на коммерческие рельсы, или же для вас важно оставаться «самими по себе»?*

GDD: Не вижу никакого противоречия между означенными категориями. Если вдруг появятся люди, желающие вложить в проект деньги, мы с удовольствием выслушаем их предложения о коммерческом сотрудничестве. Но могу сразу сказать, что на контент сайта подобный шаг пагубного влияния не окажет.

СИ: *Что ж, было очень интересно пообщаться. Удачи!*

GDD: Огромное спасибо! Заходите на наш сайт! ■

Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru

[PC] КАЗАКИ II: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

Во время игры нажмите клавишу [ENTER] и введите один из представленных ниже читов:
Scout – открыть всю карту;
Reinforce – получить возможность ставить юниты на карту (после активации этой команды, необходимо нажать клавишу [P]);
Deposits – получить по 50 тыс. единиц каждого для каждого вида ресурсов;
Lucky – открыть всю карту и получить возможность добавлять юниты;
Walkover – выиграть миссию.
Примечание: читы действуют только в одиночном режиме игры.



[PC] EMPIRE EARTH II

Во время игры вызовите окно консоли и введите один из представленных читов:
Loot – получить 10 тыс. единиц каждого ресурса;
give tech – получить 50 очков технологии (technology points);
epoch up – выполнить все условия для перехода к следующей эпохе;
play god – режим бога;
punish – нанести 20 очков повреждения выбранному юниту;
recharge me – восстановить здоровье выбранного юнита;
win – выиграть миссию;
toggle fog – убрать туман войны.





[PC] STOLEN

Чтобы активировать режим больших голов у противников, добавьте в свойствах исполняемого файла (**Stolen.exe**) такую строчку: sendintheclowns. После изменения файл должен выглядеть следующим образом: Stolen.exe –sendintheclowns. Также можно запустить игру с таким параметром через командную строку или меню «Пуск».

ЕЩЕ

[Xbox] TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Чтобы получить доступ ко всем уровням в многопользовательском режиме, введите в качестве названия своего профайла имя **COOPA22COOL**.

[PC] DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Во время игры нажмите одновременно клавиши [CTRL]+[ALT]+[~], чтобы вызвать консоль. В появившемся окне вводите следующие команды:
give keys – получить ключи от дверей на всех уровнях;
give all – получить максимальное количество брони, патронов, а также все доступное оружие;
give ammo – максимально восстановить боезапас;
give armor – максимально восстановить броню;
give health – восстановить здоровье;
give weapon_shotgun_double – получить двуствольный дробовик;
give weapon_grabber – получить гравитационную пушку (grabber gun);
give ammo_grenade_small – получить гранаты;
give weapon_bfg – получить BFG 9000;
give weapon_chaingun – получить Chaingun;
give weapon_machinegun – получить Machine Gun;
give weapon_plasmagun – получить Plasma Rifle;
give weapon_rocketlauncher – получить Rocket Launcher;
give weapon_shotgun – получить Shotgun;
god – режим бога;
map game/deltax – начать игру на этапе Delta Labs;
map game/phobos – начать игру на этапе Phobos Sector;
map game/erebus – начать новую игру на этапе Erebus Level;
map game/hell – начать игру на этапе Hell level.



[PC] PSYCHONAUTS

Во время игры зажмите одновременно левый и правый [SHIFT]. После этого можете использовать читы (примечание: B3 обозначает среднюю кнопку мыши):
[**Mouse B3**], [X], [E], [E], [TAB], [F] – получить все предметы, кроме Psi Colorizer и Dream Fluffs;
[X],[X],[F],[E],[TAB],[F] – получить все психокинетические способности;
[ ], [**Mouse B3**], [**Mouse B3**], [E], [F], [**Left Mouse Button**] – бесконечные Arrowheads;
[TAB],[E],[E],[X],[ ],[**B3**] – бесконечная жизнь;
[**Mouse B3**], [ ], [TAB], [TAB],[F],[X] – бесконечные патроны.



[PC] TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Чтобы активировать читы, вам придется немного покопаться в профайле игры, который находится в папке **C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\Profiles\[НАЗВАНИЕ ПРОФАЙЛА].ini.** Откройте этот файл в любом текстовом редакторе и впишите туда необходимые строки:
Fly – режим свободного полета;
Invisible – Сэм становится невидимым для противников;
Invincible – бессмертие;
health – восстановить здоровье;
ammo – получить боеприпасы для всех видов оружия;
summon echeloningredient.eringairfoilround – получить airfoil round;
summon echeloningredient.eflashbang – получить flashbang;
summon echeloningredient.efraggrenade – получить frag grenade;
summon echeloningredient.esmokegrenade – получить smoke grenade;
summon echeloningredient.estickycamera – получить sticky camera;
summon echeloningredient.estickyshocker – получить sticky shocker;
summon echeloningredient.ewallmine – получить wallmine.
После того, как вы напишите необходимую команду, необходимо назначить для нее исполняемую клавишу на клавиатуре, например, **Invisible=F2**.

EASTER EGGS

[PC]WORLD OF WARCRAFT



1. Наши любимые животные
Локация: Undercity – Apothecary
Рядом с Apothecary есть небольшая тюрьма, в ней сидит алхимик, превращающий персонажей в различных животных. Последовательность преображений такая: лягушка – белка – кролик – овца. После превращения в овцу подопытный взрывается.

2. Бойцовский клуб
Локация: Undercity – Warrior Quarter
В подземельях Undercity есть довольно примечательное место – там проводятся турниры по боям без правил. Среди постоянных участников вы обнаружите персонажей, чьи имена взяты из фильма «Бойцовский клуб» (Fight Club). Это еще один повод не только вспомнить о замечательной киноленте, но и освежить в памяти эпизод из WarCraft III.

3. А музыка звучала…
Локация: Undercity – Throne Room
Координаты: 63,39
Если вы увеличите громкость звука колонок, находясь в Тронном Зале, то сможете услышать музыку. Это не что иное, как заглавная музыкальная тема Артаса (Arthas) из WarCraft III.

4. Слава королю
Локация: Ashenvale – Zoram Strand – Blackrock Depths
Если император расправляется с каким-нибудь игроком, последней фразой королевской особы всегда становится выражение «Hail To The King, Baby». Это знаменитая реплика главного героя фильма ужасов «Армия Тьмы» (Army of Darkness), любил ее и Дюк Нюкем.

5. Он вернулся
Локация: Westfall – Moonshire Inn
В лаборатории местных алхимиков среди прочего хлама есть весьма любопытный артефакт. Внимательно присмотритесь к стеклянной колбе, стоящей на столе. Внутри – металлический предмет, очень похожий на руку робота-терминатора из фильма «Терминатор 2: Судный день».

9. Три веселых друга
Локация: Badlands – Uldaman
Три гнома, которых вы найдете в этой локации, – это напоминание авторов WoW о классической игре от компании Blizzard The Lost Vikings.



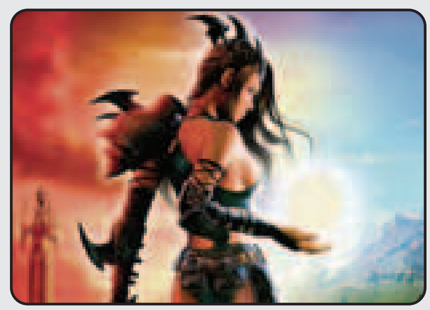
[PS2] GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Направляйтесь к мосту, соединяющему районы San Fierro и Las Venturas, и заберитесь на самую высокую опору. Здесь разработчики оставили для игроков забавное послание, сообщающее о том, что… В общем, смотрите скриншот.



[PC] SPELLFORCE – THE ORDER OF DAWN

В городе Greyfell есть кладбище, возле которого герой получает один из квестов. Это мрачное место примечательно тем, что с наступлением ночи из могил вылезают скелеты. Поочередно наведите курсор мыши на каждого из них, и вы увидите, что все скелеты поименованы. Они носят имена разработчиков игры, которые таким образом решили напомнить о себе игрокам.



Жду ваших предложений по содержанию рубрики.
Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, пусть все тайное станет явным!

Автор:
Александр Каркачев
homozaurus@mail.ru



Act of War – Direct Action

Игра, по сути, является клоном Command & Conquer: Generals со всеми вытекающими отсюда последствиями. И в тактической составляющей изменилось немногое. Баланс рассчитан именно так, чтобы вы сумели пройти каждый уровень на одном дыхании. Поэтому смело передвигайте ползунок сложности на Very Hard, если хотите получить удовольствие...

Общие советы

Защита главного здания (Headquarters) и генераторов, обеспечивающих вашу базу электроэнергией, является первоочередной задачей обороны. Эти постройки должны уцелеть ценой любых потерь. Их уничтожение недопустимо.

Военнопленные являются важнейшим источником денежных средств. Захватывайте как можно больше врагов.

Обязательным является создание специальных зданий для содержания «языков». Это принесет вам дополнительную прибыль.

Желтыми пятнами на общей карте указаны месторождения нефти и «финансовые здания», захват которых пополнит ваш денежный счет. Оборона этих объектов до истощения их ресурсов очень важна. Оппонент не должен добраться до них первым.

Чтобы начать получать деньги из «финансовых построек», необходимо ввести внутрь пехоту.

Постройте как можно больше нефтяных танкеров, чтобы уменьшить время разработки скважины.

Старайтесь эвакуировать тяжелораненых солдат, пилотов и водителей уничтоженной техники с поля боя. Не давайте врагу шанс взять их в плен.

СТРОИТЕЛЬСТВО И ОБОРОНА

Строительство базы и организация непробиваемой обороны является одним из важнейших моментов игры, фундаментом будущей победы. Возведением нашего оплота и оборонительных сооружений занимаются специальные юниты. Это экскаваторы у U. S. Army, строительные дроны (способные трансформироваться в любое здание и обратно) у TFT, и специальные вертолеты «МИ-17» (ага, именно так) у Консорциума. Они могут быть созданы и улучшены в Headquarters, который является ключевым строением и должен быть защищен любой ценой. Вначале доступны лишь постройки первой необходимости (бараки, тюрьма, фабрика легкой техники, энергоблоки и нефтяные заводы). Для дальнейшего развития придется улучшать главное здание. Приготовьтесь, потребуется много времени и, конечно же, денег. Зато после этого откроются все остальные постройки (турели, оружие массового поражения, башни управления авиацией и прочие высокотехнологические игрушки).

Особое внимание стоит уделить обороне. По всему периметру необходимо расположить турели и бункеры с солдатами. Позаботьтесь об их своевременной починке, так как она бесплатна, а строить их заново стоит денег. Не забывайте и о мобильных ПВО. Их и тяжелую артиллерию лучше держать в центре укреплений, дав приказ «защищать зону» (клавиша). Это обезопасит вас от нападений с воздуха и вражеских танков. Неплохо также организовать засады на предполагаемом пути наступления оппонента, тем более что кусты и мусорные кучи здесь не редкость. Умело замаскированные снайперы и гранатометчики доставят врагу массу неприятностей. Вовсе не лишним будет занять близлежащие здания пехотой, а их крыши солдатами с «РПГ». Кстати, теперь наши бойцы, находящиеся внутри, способны сами перебегать от стены к стене в зависимости от расположения целей для атаки. Последним штрихом обороны является возведение нескольких Ballistic Defense Systems, которые



Строительство зданий осуществляют специальные юниты.

способны защитить вас от оружия массового поражения. Зоны их действия должны полностью покрывать вашу базу. Боезапас у них ограничен и требует постоянного пополнения. У Task Force Talon они мобильны, то есть представляют собой отдельный юнит, самоуничтожающийся вместе с ракетой врага. Вышеприведенную модель защиты можно признать непробиваемой. Но для ее осуществления вам понадобятся ресурсы. Много ресурсов. Так где же их взять?

ДЕНЬГИ

Главным ресурсом в игре являются деньги. Заработать их можно тремя различными способами: добычей и переработкой нефти, захватом и удержанием специальных зданий (банки, финансовые компании) и взятием в плен вражеских солдат. Для трансформации «черного золота» в хрустящие банкноты вам потребуется построить нефтяную вышку, перерабатывающий завод, несколько танкеров для перевозки сырья и обеспечить охрану всего этого богатства. Ресурс месторождения, естественно, ограничен, но в случае с U. S. Army его можно увеличить на 10% с помощью апгрейда. Нефтяники консорциума же, как истинные партизаны, могут уничтожать свои скважины, дабы врагу не досталось. С «финансовыми постройками» – замечательными зданиями с кругленькой цифрой сверху – все гораздо проще. Необходимо занять их пехотой раньше, чем это сделает противник, и обеспечить защитой до исчерпания их средств. В качестве охраны нам не помешает десяток снайперов и гранатометчиков на крышах и в близлежащих кустах, а также что-нибудь из тяжелой техники.

Основной же статьей нашего дохода является захват, использование для своих целей и содержание военнопленных. За каждого захваченного на поле боя тяжелораненого вражьего солдата или пилота, а также за эвакуацию собственных мы получаем пятьсот денежных единиц. В бараках доступен апгрейд, обучающий ваших пехотинцев не убивать, а ранить врагов. Это значительно увеличивает количество потенциальных узников и, соответственно, положительно сказывается на нашем материальном положении. Взятые «языки» помещаются для дальнейшего содержания в специальные постройки, где они будут трудиться на благо нашей родины. Это госпиталь у U. S. Army, исследовательский центр у

TFT и концентрационные лагеря у Консорциума. Эти здания можно неоднократно улучшить, и сделать это рекомендуется как можно скорее. Помните, денег много не бывает... К большому сожалению можно иметь только одно такое строение, вмещающее восемь человек (мечтам о собственном ГУЛАГе не дано было сбыться). Враг также не гнушается захватывать ваших подопечных. Поэтому старайтесь прикрывать их и, по возможности, эвакуировать на базу.
Второстепенным ресурсом можно считать электроэнергию. Она необходима для функционирования вашей базы. Здесь у каждой стороны есть свои особенности. В U. S. Army электричество для всех зданий вырабатывают генераторы. TFT энергией обеспечивают Headquarters и F.O.C. (Forward Operations Center). Они имеют определенный радиус, в пределах которого можно вести строительство. У Консорциума же совмещены оба этих способа (строения второго уровня, стационарные пушки и ракетные комплексы требуют специальные энергоблоки). Нужно ли говорить о необходимости защищать энергоресурсы? Ведь оставшись без питания, ваши постройки не смогут работать!

МИР ИЛИ ВОЙНА? ВОЙНА!!!

Военные действия являются здесь ключевым элементом и занимают около 90% игрового времени. В общем-то, в них заложена вся суть проекта. Поэтому стоит остановиться на их описании более подробно.

Общие положения

Необходимо умело использовать рельеф местности. Выбрав отряд пехоты и нажав на клавишу B, вы сможете устроить засаду в естественных укрытиях (кусты, деревья, мусорные баки, автобусные остановки и т. п.). В таком положении ваши солдаты наносят двойной урон, и могут быть замечены противником только в непосредственной близости. Также полезно использовать крыши зданий для расположения на них снайперов и гранатометчиков.
В штурмовые отряды лучше набирать различных бойцов. Даже попросту наняв их вслепую, вы не прогадаете. Вертолеты или мобильные ПВО лучше использовать для поражения воздушных целей. Конечно, «вертушки» отлично бьют и наземные цели, но встреча с вражескими зенитками влетит вам в копеечку. Танками надо пользоваться как... танками – живой щит, ударная сила, пушечное мясо. Они должны прикрывать стоящих позади минометчиков и артиллерию – юнитов, которые и наносят основной урон. И не забывайте об артподготовке (клавиша Z), снаряды-то у нас все равно бесплатные... Приготовьте сопернику еще пару сюрпризов, создав несколько мобильных групп (легкая пехота в транспортах) для молниеносных атак через брешь в обороне, и победа у вас в кармане.
Все войска получают опыт за уничтожение врагов, а также за их пленение и разрушение зданий. Каждое повышение прибавляет единицу к показателям защиты и атаки. Поэтому не брезгуйте починкой техники и лечением пехотинцев. Ведь имея в отряде опытных бойцов, легче добиться победы.
Важнейшая роль в игре отводится авиации. С помощью нее можно решать различные тактические задачи (разведка, атака и даже оборона). Самолеты представлены тремя видами: для поражения воздушных целей, наземной техники и зданий (бомбардировщики). За их запуск отвечают Air Control Towers. Каждая из них может контролировать до трех единиц воздушной техники. Организовав оборону, строим десяток таких башен, и враг не устоит под натиском нашей мощи. ПВО противника бессильно поразить сразу такое количество целей, и оно будет уничтожено. Комплексы противовоздушной обороны можно также обесточить, уничтожив генераторы.
Теперь расскажем подробнее о каждой из противоборствующих сторон. Ведь тактический потенциал игры раскрывается именно в мультиплеере.

U. S. Army

Американская армия имеет в распоряжении большое количество наземной техники, отличную пехоту, самую сильную авиацию и неплохие вертолеты. Кто бы сомневался... Для производства нам доступно два вида пехотинцев с легким и тяжелым вооружением. Снайперы имеют винтовки среднего калибра, эффективные только против солдат. Танки и артиллерия являются, безусловно, лучшими в игре. Под прикрытием «вертушек» они предельно смертоносны, а благодаря тяжелой броне – практически непобедимы. Неплохи и мобильные ПВО представляющие для самолетов противника серьезную угрозу. Американские бомбардировщики-невидимки B-52 наносят огромный урон вражеским постройкам и наземным юнитам, и могут быть обнаружены только с помощью специальных радаров – это просто летучая крепость. Также стоит отметить наличие лучших оборонительных построек (башни, оснащенные пулеметами и ракетами земля-воздух, а также бункеры для солдат).
Слабым местом можно признать отсутствие полевых ремонтных машин и зависимость всей базы от генераторов, уничтожение которых смерти подобно. В начале советую оградить базу бункерами – дешевой и эффективной защитой. Затем, уйдя в глухую оборону, собрать небольшую группу танков и при поддержке снайперов отправиться за «языками». При достаточном притоке финансов, U. S. Army практически непобедима. Их генералу нужно руководствоваться лишь одним принципов – броня крепка, и танки наши быстры...

Особенности войны

Старайтесь в первую очередь найти и уничтожить вражеские источники энергии. Это легко сделать с помощью авиации. Без электричества база оппонента останется парализованной.

Не брезгуйте организовывать засады. Сделать это можно, выбрав отряд пехоты и нажав клавишу B. Теперь юниты наносят двойные повреждения и невидимы для врага.

Ключ к победе лежит в комбинации военных единиц. Убедитесь, что в вашем отряде присутствуют вертолеты или мобильные ПВО и артиллерия или минометчики для уничтожения защитных построек оппонента с дальнего расстояния.



ОКРУЖИТЕ СВОЮ БАЗУ ТУРЕЛЯМИ И БУНКЕРАМИ ДЛЯ ЭФФЕКТИВНОЙ ОБОРОНЫ.



ЗАЩИТА БЕЛОГО ДОМА. ПВО В ДЕЙСТВИИ.


УДЕРЖИВАЙТЕ «ФИНАНСОВЫЕ ЗДАНИЯ», ЧТОБЫ ПОПОЛНИТЬ СВОИ КАРМАНЫ.


ОБОРОНА НЕФТЯНЫХ МЕСТОРОЖДЕНИЙ ОЧЕНЬ ВАЖНА.


СЕЙЧАС ЭТОТ ПАРЕНЬ ПРЕВРАТИТСЯ НА ВАШИХ ГЛАЗАХ В ПЯТЬСОТ БАКСОВ.


МЫ СИДИМ В ЗАСАДЕ – ПОДКРАЛСЯ КТО-ТО СЗАДИ...


ВЕРТОЛЕТЫ И ТАНКИ – САМАЯ ЭФФЕКТИВНАЯ СВЯЗКА ЮНИТОВ В ИГРЕ.


B-52 – СТРАШНАЯ СИЛА В РУКАХ УМЕЛОГО КОМАНДИРА.

Consortium

Прирожденные террористы и партизаны. Не гнушаются никакими средствами для достижения своих целей. Водители-камикадзе, управляющие танкерами с нефтью, способны уничтожить маленький город вместе со всеми жителями, а заграждения из самоподрывающихся генераторов спасут вашу базу от любой напасти. Ну и сумасшедшие же эти русские, что тут еще скажешь... Зато умеют строить вертолеты. «МИ-35» – настоящая машина смерти. Прибавьте сюда сильнейшие мобильные ПВО, электромагнитные пушки, летающие ремонтные крепости и стелс-разработки (невидимые транспортные «вертушки» и элитные пехотинцы), и вы получите по истине ядерный коктейль. Танк «Т-80» проигрывает «Абрамсу» лишь отсутствием энергоброни. Ну а «спутник-самоубийца» и распыление вируса «Эболы», который оставляет после себя безжизненные пустоши, а также заставляющий вражеских солдат медленно умирать, испытывая ужасные муки, – это просто экстаз. Недостатками считаю: отсутствие снайперов, «никакую» авиацию (странно, правда?) и малое количество оборонительных построек, которое на первых порах кажется просто катастрофой. А если эффективно обороняться невозможно, нужно... Правильно, с первой же минуты атаковать самому. Террористы мы или кто!? Эх, жаль, что не существует отдельной кампании за Консорциум, вот мы бы там...

Task Force Talon

Все военные единицы TFT построены и оснащены по последнему слову техники. На их стороне технологии будущего, научный прогресс и новейшие разработки в области беспроводных сетей и нанотехнологий. Здесь вам и лечение солдат, и ремонт на любом расстоянии с помощью радиомагнитных волн (привет «люстре Чижевского»), тяжело бронированные пехотинцы S.H.I.E.L.D., невидимые вертолеты и самолеты, а также энергоснабжение без генераторов. Вкратце это называется – халява, сэр... Любая единица техники представляет собой беспилотную «болванку», на которую можно навесить различное вооружение. Причем трансформировать ее можно непосредственно в бою, подстраиваясь под определенные игровые ситуации. Десяток Repair FAT-V способны сделать ваш отряд неуязвимым для вражеских атак. Не брезгуйте ими. «Вертушки», невидимые для противника, служат идеальным вариантом для разведки. Правда, это единственная область их оправданного применения, так как в сражении они слишком уязвимы.
Еще одним плюсом можно считать снайперов с крупнокалиберными винтовками, эффективно поражающими как пехоту, так и бронированные машины. Стоит также выделить радиоуправляемые самоуничтожающиеся дроны, обладающие хорошими показателями защиты. Их можно направить прямиком на вражескую базу и устроить смертоносный фейерверк. К минусам относится отсутствие действительно сильных юнитов (таких как Abrams, «Т80», «МИ-35») и высокие цены на строительство и производство.
Помните, что главное правило войны здесь – побеждает не количество, а качество. Вы можете построить хоть сотню танков или БТР-ов, которые благополучно будут уничтожены одним вертолетом врага. Важно комбинировать различные военные единицы. Конечно, это трудно прочувствовать в кампании, где уровень сложности серьезно занижен и вогнан в узкие рамки скриптом. Враги практически не пользуются захватом зданий, не устраивают засады, да и атакуют както вяло. Миссии с приближением к концовке не становятся труднее, а лишь продолжительнее и зануднее. Даже на сложности «Very Hard» все их можно пройти с помощью одной пехоты и авиации, игнорируя остальные юниты. Другое дело, что это неимоверно скучно. Приходится давать волю фантазии и искусственно затягивать прохождение, изобретая нестандартные подходы, чтобы хоть как-то развлечься. В Engagement mode же (он же «скирмиш»), где можно сразиться одновременно с семерыми противниками, а их действия становятся вполне адекватными, ну и, естественно, в мультиплеере, вам откроются все тактические прелести игры. ■

Автор:
Алексей Кочеров
k8@console-sport.ru



Kessen III
Славные будни клана Ода

НЕБОЛЬШИЕ СОВЕТЫ

Лучники, конные лучники и бомбардиры могут стрелять через препятствия. Хорошо это тем, что можно безнаказанно разгромить вражеский отряд, стоящий за преградой.

Некоторые специальные атаки войск могут измениться, если вы покупаете улучшенный тип отряда у купца. К примеру, некоторые лучники владеют специальной атакой Arrow storm.

Отряд лучше сражается под управлением того генерала, у которого наиболее развит навык командования данным типом войск. Соответственно, чтобы этот параметр улучшать – необходимо провести как можно больше битв с одним и тем же отрядом.

Внимательно осматривайте карту. Обычно в труднодоступных уголках находятся полезные бонусы.

Старайтесь равномерно прокачивать уровень всех генералов и все типы доступных вам войск.

Несмотря на кажущуюся простоту освоения, Kessen 3 – довольно сложная стратегическая игра, где от юного полководца в большей степени требуются тактические навыки управления уже имеющимся скромным войском, нежели умение быстро закупать орды готовых на все солдат.

Управление в игре построено следующим образом:

Во время миссии:
- **Крестовина или левая шляпка** – движение отряда.
- **Правая шляпка** – вращение камеры. **R3** – Сменить вид камеры.
- (■) – атака выбранного отряда.
- (▲) – специальная возможность отряда.
- (●) – специальные возможности генерала.
- (✕) – отступить/сбежать с поля битвы.
- R1 – комбо (если есть отряды поддержки).
- R2 – боевой рог (призвать на помощь отряды поддержки).
- L1 – защита/построение формации/вернуть камеру в исходное положение.
- L2 – сменить подразделение.

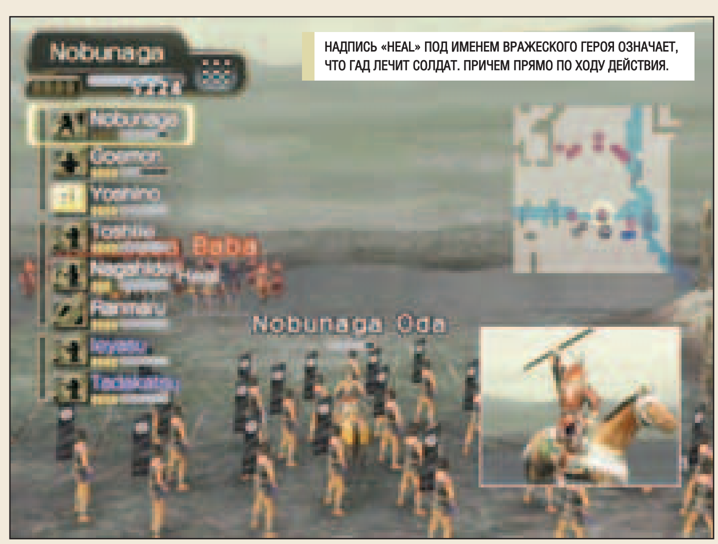
Пояснения:
- **Комбо-удары** отряда выполняются четырехкратным нажатием кнопки (■).
- **Специальная возможность отряда** (▲) – это альтернативный вариант атаки. Зажав треугольник, вы начинаете накапливать специальную линейку, после заполнения которой можно использовать особую возможность отряда. Скажем, конница может перейти в сокрушительный галоп, снося все на своем пути, стрелковые/пушечные отряды – произвести мощный залп, копейщики – резко выкинуть вперед копья и т.д. Помните, что «заряд» надо накапливать заранее, рассчитав время столкновения вашего отряда с вражеским.
- **Специальные возможности генерала** (●) – Могут повысить атакующие параметры подразделения или, наоборот, снизить параметры защиты у атакуемого отряда. Помимо всего прочего, можно использовать способность Rampage. Во время одиночных схваток быстрее растет уровень генерала, который вступил в битву.
- **Отступить** (✕) – Не гнушайтесь убегать с поля боя. Иногда выгоднее отступить, перегруппировать свое войско и снова ринуться в битву, чем пасть смертью храбрых, но недальновидных.
- **Комбо** (R1) – С третьей игровой миссии вам предложат выставлять основные отряды и отряды поддержки. К примеру, если в поддержке вашей конницы находится отряд бомбометалей, во время битвы с отрядом противника можно нажать R1, и бомбометатели швырнут во врага бомбы из-за спин конников. Комбо-действия доступны только для отрядов, имеющих оружие дальнего действия (лучники, бомбометатели и т.д.)
- **Боевой рог** (R2) – Отряды поддержки в срочном порядке группируются вокруг вашего генерала. Если идет битва, они автоматически включаются в бой.

Во время одиночной битвы:
- **Крестовина** или **левая шляпка** – передвижение генерала.
- **Правая шляпка** – вращение камеры.
- (■)– обычная атака.
- (▲)– специальная атака
- (●)– Kessen attack, так называемый суперудар.
- (✕)– прыжок.
- L1 – защита.

Пояснения:
Используя способность генерала Rampage, можно сыграть в миниатюрную версию Dynasty/Samurai Warriors. Игроку предстоит, восседая на коне, за отведенное время в одиночку уничтожить как можно больше солдат противника. Когда (и если) количество убитых вами вражеских солдат перевалит за 100 (показатель K.O. расположен в левом нижнем углу экрана), на поле боя появится вражеский генерал. Победа над ним улучшит состояние вашего героя (возможные стадии - Wounded, Down, Normal, Good и Excellent), а проигравшего лишит всяких сил (вниз по лестнице прямиком до Wounded). Кстати, некоторых вражеских генералов можно привлечь на свою сторону, только одолев их в режиме Rampage. И, наконец, если вам удастся победить ге-



В РЕЖИМЕ ПАУЗЫ МОЖНО СПОКОЙНО ОТДАТЬ КОМАНДЫ ВСЕМ СВОИМ ОТРЯДАМ.



НАДПИСЬ «HEAL» ПОД ИМЕНЕМ ВРАЖЕСКОГО ГЕРОЯ ОЗНАЧАЕТ, ЧТО ГАД ЛЕЧИТ СОЛДАТ. ПРИЧЕМ ПРЯМО ПО ХОДУ ДЕЙСТВИЯ.

нерала в данном режиме, одна из ваших характеристик или способностей (выбирается произвольным образом) возрастет на единичку. Но если проиграете вы – будьте готовы к потере всех собранных в этой схватке предметов (см. ниже), а также ухудшению состояния подопечного генерала вплоть до статуса Wounded (чтобы восстановить силы, ему придется пропустить следующее задание). Когда бой завершится и вы выйдете из режима, вражеский отряд недосчитается солдат, их точное число равно количеству набранных вами очков K.O. И будьте осторожны при использовании способности Rampage. Скажем, воевать одному против лучников по вполне понятным причинам нет никакого смысла. Помимо всего прочего, в режиме Rampage можно собрать дополнительные предметы. Обычно предмет появляется после того, как вы убьете солдата, у которого за спиной развевается красный флаг с изображением золотой лодки.

Комбо-атаки выглядят следующим образом: ■ (x4), ▲ или ✕.

Kessen attack – весомый аргумент в борьбе с вражеским войском. Генерал использует свои специальные техники боя, и неприятели буквально разлетаются по сторонам. Используйте Kessen attack в окружении или если на поле боя появился вражеский генерал. Чтоб получить возможность проводить такую атаку повторно, нужно найти специальный приз.

На тактической карте/в меню:

- **Крестовина** или **левая шляпка** – выбор отряда/генерала.
- **R3** – отобразить имена.
- ■– информация по отряду/генералу.
- ▲– приблизить/удалить камеру (на боевой карте).
- ●– приказы отряду.
- R1– меню вражеских войск.
- R2– история сражений.
- L1– меню ваших войск.
- L2– условия для победы в миссии (на боевой карте).

Пояснения:

На тактической карте вы можете провести последние приготовления перед битвой. Важный момент – правильно расставить отряды поддержки. Выглядит это следующим образом: располагая ваши войска в ячейках, вы заметите, что от одной идут линии к другим. Это и есть места для отрядов поддержки. Так, скажем, управляя одним отрядом, вы можете вести за собой еще остальные. Грамотно используйте данную возможность. Скорее всего, никакого смысла, к примеру, ставить в поддержку самураям отряд конницы. Зато хорошим ходом будет в поддержку к коннице добавить еще один конный отряд, ватагу копейщиков или лучников. Экспериментируйте.

Глобальная карта:

На глобальной карте игроку доступны следующие строения:

- **Замок** (**Castle**): в замке вы можете просмотреть характеристики генералов и войск, находящихся у вас в подчинении, а также поменять обмундирование генералов.
- **Купец** (**Mercant**): у купца вы можете приобрести (или продать) как генеральское обмундирование, так и разнообразные войска.
- **Сражения** (**Battles**): сражения на глобальной карте оформлены в виде скрещенных мечей.

Построение армии

Важную роль играет построение армии. Вообще армия, по версии Kessen 3, делится на две составляющие. На собственно войска и на генералов (под управлением Нобунаги их может быть до 13 голов). Итого мы получаем 14 отрядов, которые необходимо использовать на поле боя. Важный момент – подбор войск. Скажем, если все генералы будут укомплектованы конными войсками – вы быстро проиграете. Поэтому выбирайте разумно. Помимо всего прочего, только генералом во время сражения позволено управлять непосредственно – вся остальная армия перемещается вслед за ним. Каждый генерал обладает набором следующих параметров: класс, ранг, специальные умения, обмундирование и тип войск, которыми он командует.

Класс генерала: **Базовый** (**All**), **Воин** (**Warrior**), **Стратег** (**Tactician**), **Священник** (**Priest**), **Ниндзя** (**Ninja**). В зависимости от выбранного класса, у генерала быстрее растут те или иные характеристики.

■ **Базовый** (**All**)

Типичный середнячок. По мере накопления опыта равномерно увеличивает значения всех характеристик. Быстро выучивает навыки Поддержки (Support) и Нападения (Offensive).

■ **Воин** (**Warrior**)

Основной конек генерала этого класса – нападение. Быстро растут параметры WAR и STA.

Медленно выучиваются специальные навыки. В режиме Rampage генерал начинает сразу с двумя единицами Kessen attack.

■ **Стратег** (**Tactician**)

Класс, который также специализируется на наступательных навыках, но, помимо прочего, отлично сочетается со стрелковыми отрядами. Быстро растут параметры WAR и INT, быстро выучиваются навыки Тактики (Tactical) и Нападения (Offensive).

■ **Священник** (**Priest**)

Класс генерала – специалиста по защите и поддержке. В целом бесполезный, т.к. на фоне «Базового» и «Стратега» выглядит весьма скромно. У генералов этого класса быстро растут параметры INT и STA и быстро выучиваются навыки Поддержки (Support) и Тактики (Tactical).

■ **Ниндзя** (**Ninja**)

Медленный на старте класс, который впоследствии набирает/улучшает все больше навыков/параметров за каждый новый левел. После нескольких уровней все характеристики генерала начинают расти быстрее. Медленно выучиваются все специальные навыки, но быстро растут навыки Ниндзюцу (Ninjutsu).

Ранг генерала: чем он выше, тем большее количество солдат в отряде может находиться под его командованием.

Обмундирование: различные предметы экипировки генерала, влияющие на некоторые личные параметры.

Каждый генерал обладает тремя основными параметрами, которые можно улучшать, выигрывая сражения и успешно выполняя задания:

- **WAR** – сила атаки;
- **INT** – сила магии (речь о количестве магической энергии, которая расходуется на специальные возможности генерала);
- **STA** – сила защиты.

Также каждый генерал обладает следующим набором характеристик:

- **PRW** – мастерство
- **INT** – интеллект
- **VIT** – выносливость
- **ATK** – параметр атаки
- **DEF** – параметр защиты

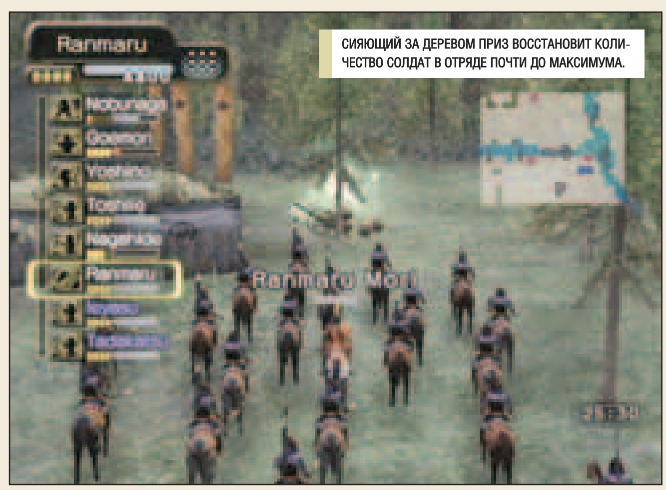
ТИПЫ БИТВ

Сражения на глобальной карте оформлены в виде скрещенных мечей:

Синие скрещенные мечи – небольшое сражение. Никак не влияет на развитие сюжета. Интересно только в плане получения дополнительного опыта для генералов.

Желтые скрещенные мечи – важное сражение. Гораздо большее количество очков опыта по сравнению с небольшими битвами. Однако в некоторых главах вы можете принять участие в ограниченном числе важных сражений, перед тем как настанет время решающей битвы.

Красные скрещенные мечи – решающее сражение, оно закрывает одну игровую главу и начинает следующую. После прохождения решающего сражения вы больше не сможете вернуться к законченной главе. Так что перед тем как приступить к битве, убедитесь, что завершили все текущие дела.



СИЯЮЩИЙ ЗА ДЕРЕВОМ ПРИЗ ВОССТАНОВИТ КОЛИЧЕСТВО СОЛДАТ В ОТРЯДЕ ПОЧТИ ДО МАКСИМУМА.



СОЛДАТЫ АВТОМАТИЧЕСКИ ВЫСТРАИВАЮТСЯ ТАК, ЧТОБЫ ОТБИТЬСЯ СО ВСЕХ СТОРОН..



МАГИЯ КЛАССА НИНДЮЦУ ОБЫЧНО СВЯЗАНА С ВЫЗОВОМ МОНСТРОВ.



МАНА ВОССТАНАВЛИВАЕТСЯ СО ВРЕМЕНЕМ, ТАК ЧТО НЕ ЖАЛЕЙТЕ ЗАКЛИНАНИЙ.

- **SPD** – скорость
- **AFN** – лояльность отряда.

Три основных параметра и характеристики можно улучшить с помощью разнообразного обмундирования:

- **Weapon** (**оружие**) влияет на значение параметра WAR.
- **Armor** (**доспех**) влияет на значение параметра STA.
- **Helment** (**шлем**) влияет на значение параметра INT.

Accessories (**аксессуары**) меняют класс генерала, увеличивают уровень управления определенным типом войск, дают бонусы к некоторым действиям и т.д.

Horse (**конь**) изменяет или увеличивает характеристики генерала во время режима Rampage. Могут оказаться доступны дополнительные специальные возможности.

Manuals (**рукописи**) обучают генерала новым умениям.

Помните, обмундирование может улучшить или ухудшить сразу несколько параметров генерала. Обмундирование можно подобрать на поле боя, выиграть в сражениях с вражескими генералами или купить в магазине.

Генерал может командовать одним из девяти типов войск.

- **Cavalry Spears**

Конница, вооруженная копьями. Отличный атакующий отряд. Минусы – небольшие шансы сбежать с поля боя и долгое построение формации. Специальная атака – Charge (быстрое конное нападение, раскидывающее вражеские отряды). Конница хороша против любых пеших формирований и ниндзя.

- **Cavalry Bows**

Конница, вооруженная короткими луками. Прекрасный радиус действия и скорость. Идеальный отряд поддержки. Минусы – небольшие шансы сбежать с поля боя и долгое построение формации. Специальная атака – Arrow Volley (стрельба из лука с удаленной дистанции). Хороша против любых пеших формирований и ниндзя.

- **Cavalry Rifle**

Конница, вооруженная ружьями. Великолепные параметры атаки и большой радиус действия. Специальная атака – Rifle Volley (стрельба из ружей). Минус – залп из ружей может задеть союзные войска. Конница хороша против любых пеших формирований и ниндзя.

- **Katana**

Базовый тип солдат, вооруженных катанами. Хороши как в атаке, так и в защите. Специальная атака – Death Wheel (солдаты начинают крутиться, создавая вокруг себя «колесо смерти»). Мечники хороши против стрелков, лучников и бомбардиров.

- **Spear**

Базовый тип солдат, вооруженных копьями. Идеальный отряд защиты. Отлично зарекомендовал себя против конницы. Специальная атака – Spear Wall (солдаты резко выбрасывают вперед копья, сбивая врага). Копьеносцы хороши против стрелков, лучников, бомбардиров и всадников.

- **Bow**

Базовый тип солдат, вооруженных луками. Более медленные, но более защищенные войска, чем конные лучники (Cavalry Bows). Специальная атака – Arrow Volley – аналогична.

Лучники хороши против конницы.

- **Rifle**

Базовый тип солдат, вооруженных ружьями. Намного хуже конных стрелков (Cavalry Rifle) по всем характеристикам, но показатели защиты чуть выше. Специальная атака – Rifle Volley – аналогична.

Стрелки хороши против конницы

- **Mattocks**

Базовый тип солдат, вооруженных ручными бомбами. Самый слабозащищенный тип войск. Идеален в качестве отряда поддержки. Специальная атака – Bombard (броски бомб с дистанции). Бомбардиры хороши против конницы.

- **Ninja** (**Kunoichi**)

Великолепные параметры атаки, защиты и передвижения. Минусы – высокая цена отряда и слабая скорость заполнения индикатора специальных атак:

- **Ninja** (**Shadow Strike**) – быстрое скольжение вперед с последующим молниеносным выпадом.
- **Kunoichi** (**Shuriken**) – атака сюрикенами с дальней дистанции.

Ниндзя и куноити хороши против стрелков, лучников и бомбардиров.

И напоследок – несколько секретов Kessen 3.

Дополнительные персонажи:

- Если на вашей карточке памяти есть сейв от Samurai Warriors, то после загрузки его в меню Kessen 3 откроется персонаж Maeda Keiji.
- Загрузив сейв от Samurai Warriors: Xtreme Legends, вы получите в свое распоряжение персонажа Inahime.

Игровые бонусы:

- Чтобы получить дополнительные бонусные очки – соберите биографии всех офицеров.
- Чтобы получить дополнительное обмундирование – победите в каждом сражении.
- Чтобы получить дополнительные типы войск – соберите все видеоролики.

- И, наконец, чтобы получить большой стартовый капитал – соберите все музыкальные темы.

Дополнительные уровни сложности:

- Hard – завершите игру на уровне сложности Normal.
- Expert – завершите игру на уровне сложности Hard.

Вот, собственно, и все, дорогие читатели. Для начинающего полководца этого свода правил вполне хватит. Конечно, за бортом осталось много интересных деталей, но пространство в нашем журнале не безгранично, и я надеюсь, что остальные тонкости военного дела по версии Kessen 3 вы познаете сами. Успехов! ■



ФИРМЕННАЯ АТАКА КОННИЦЫ ЗОВЕТСЯ CHARGE. ПРОБИВАЕТ ЛЮБУЮ ОБОРОНУ.


СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК!
ВТОРАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА В КИНО
GUIDE DVD
ОБЗОРЫ 100 ФИЛЬМОВ НА DVD
СПЕЦИАЛЬНЫЙ
Подписка: тел. 8-800-200-3-999 (звонок бесплатный)
СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК В ПРОДАЖЕ С 13 АПРЕЛЯ
НА DVD-ПРИЛОЖЕНИИ ФИЛЬМ «В БОЙ ИДУТ ОДНИ СТАРИКИ»
• рецензии на фильмы (отечественные и зарубежные)
• оценка качества изображения и звучания
• информация о дополнительных материалах
• материал о военном кино
• экспорт российских фильмов о войне: интервью с компанией RUSCICO
• реставрация старых фильмов: интервью с КВО «Крупный план»
ВТОРАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА В КИНО

Автор:
Alucard
alucard@console-sport.ru



Soul Calibur II

Курс молодого бойца

Soul Charge

Чтобы сделать SC, нужно одновременно нажать A+B+K, при этом ваш персонаж начнет светиться. Чем дольше держите кнопки – тем больше уровней набирает SC. Вкратце об уровнях:

- 1 уровень SC. Некоторые атаки приобретают свойства GC, некоторым персонажам доступны новые атаки (например, файрболл Taki (B+»вниз»)). На первом уровне SC ваш персонаж окружает желтая аура.
- 2 уровень SC. Еще немного атак получают свойства GC, открываются новые приемы (например, продолжение B в ударе Mitsurugi «вниз», «вниз»+B). На втором уровне SC ваш персонаж окружает зеленая аура.
- 3 уровень SC. Все атаки считаются нанесенными на контр-хите, некоторые становятся неблокируемыми (Soul Charge Unblockable (SCUB)) или, опять же, превращаются в GC. На этом уровне SC ваш персонаж окружает голубая аура.

Чем выше уровень – тем дольше будет длиться SC, однако если вас ударят, вы заблокируете атаку или, на худой конец, вашу атаку заблокируют, SC будет прерван.

Отмечу что, несмотря на кажущуюся крутость Soul Charge, для новичков в мире Soul Calibur его практическая ценность стремится к нулю. При игре более опытных игроков SC используется для отмены задержки после ударов (так называемый Soul Charge Cancel или SCC).

Так уж исторически сложилось, что Soul Calibur II на данный момент является самым популярным трехмерным файтингом в России. Едва ли не чаще, чем раз в месяц в Москве, Воронеже, Екатеринбурге и других городах нашей необъятной проводятся турниры, которые собирают по полсотни, а то и сотню человек. Залог успеха игры кроется в том, что будучи достаточно простым для освоения на начальных этапах, он предлагает необычайную глубину и сложность боевой системы для матерых геймеров. Исходя из этого, мы решили опубликовать на страницах нашего издания эдакий курс молодого бойца. Наверняка практически вся эта информация пригодится и для тех, кто собирается начать знакомство с серией сразу с готовящейся к выходу третьей части.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Для начала – немного терминологии. В SC2 насчитывается четыре основных кнопки управления. Официально они обозначаются следующим образом: A – горизонтальный удар оружием, B – вертикальный удар оружием, K – удар ногой и G – блок. Естественно, на вашем джойпаде нет таких кнопок, однако вне зависимости от платформы (аркадные автоматы, PS2. GC. Xbox) во всех списках приемов, подборках тактических советов и сообщениях на интернет-форумах используются такие обозначения. Вы вольны сами определить, будет ли G стоять на кнопке «крестик» или же, скажем, одном из шифтов. То же касается A, B и K.

Крестовина отвечает за перемещение персонажей. Учтите, что грамотное передвижение по арене (так называемый 8-way run) и уклонения от ударов (side step, далее просто «степ») – два из трех важнейших критериев победы.

Степ – быстрый шаг в сторону, выполняемый путем одиночного нажатия любого из направлений. Он применяется для уклонения от вертикальных ударов, при этом для максимальной эффективности, уходить нужно вбок по отношению к вашему персонажу (то есть, строго вверх или вниз).

8-way run (далее – 8wr) используется для свободного перемещения по всей площади арены. Есть два способа перейти в 8wr. Первый – нажать и держать любое из направлений. При этом персонаж сначала выполнит степ и уже потом перейдет в состояние 8wr. Время этого перехода хоть и невелико, но довольно значительно в игре, где на счету каждая доля секунды. Более быстрый способ перейти в 8wr – дважды нажать любое из направлений.

Прыжки в SC2 выполняются нажатием направления «вверх» вместе с зажатой кнопкой G. При нажатии вместо «вверх» «вверх-вперед» персонаж подпрыгнет ближе к противнику, соответственно, при нажатии «вверх-назад» – отпрыгнет.

Приседания, аналогично прыжкам, выполняются путем нажатия «вниз» вместе с зажатой кнопкой G. После того как ваш персонаж присел, блок можно спокойно отпустить. Затем он способен передвигаться сидя в двух направлениях, нажатием «вниз-вперед» или «вниз-назад».

ЗАЩИТА

С базовым перемещением мы разобрались, пора перейти ко второму критерию победы – к защите.

Основа основ здесь – блок. Для того чтобы выставить его, просто нажмите соответствующую кнопку, при этом стоит учесть, что некоторые удары следует блокировать только сидя (соответственно: «вниз» + G, в простонародье – «нижний блок»).

Дело в том, что всего существует четыре основных типа атак – High, Mid, Low и Special Mid. В списках ударов указывается, куда именно наносится тот или иной; это можно определить и визуально. Запомните, что High и Mid блокируются только из положения стоя, Low – из положения сидя, a Special Mid – и так, и так. Кроме того, под High можно просто присесть (файтеры называют такую тактику «tech crouch»), а над Low – подпрыгнуть («tech jump»). Садиться и прыгать можно не просто так, а с ударами, чтобы противник не просто промахнулся, но и получил урон для своего здоровья.

Дополнительное средство защиты – Guard Impact или просто GI. Он позволяет прервать любую атаку противника кроме неблокируемых (о них – позже). Чтобы сделать GI, достаточно строго в момент удара (!) противника нажать «вперед» + «блок» против атак типов High или Mid и «назад» + блок, если нужно прервать Mid или Low. Удачно проведенный GI не просто отменяет чужую атаку, но и на короткое время оглушает противника и делает его практически беспомощным. Единственный вариант для него хоть как-то отреагировать на вашу ответную серию ударов – выполнить GI в ответ (так называемый re-GI). Иногда в бою файтеры обмениваются четырьмя-пятью GI, пока один из них не догадывается повременить с контратакой или использовать прием другого типа. GI – весьма сложный прием, требующий особой точности. Я бы не советовал использовать его активно до тех пор, пока вы не научитесь отбивать простейшие удары (например, A или B) хотя бы с вероятностью 80%, ведь неудавшийся GI делает вас полностью открытым для атак противника.

АТАКА

У каждого из 23 играбельных персонажей существует множество уникальных атак, которые можно посмотреть с помощью пункта Command List из меню, вызываемого кнопкой Start во время боя. Правда, следует оговориться что такового списка, к сожалению, нет у Berserker, Assassin и Lizardmen. Залог успеха в том, чтобы выбрать из почти сотни доступных ударов пару десятков действительно полезных и использовать их, основываясь на действиях и, главное, ошибках соперника. Кроме того, непременно нужно найти и вызубрить гарантированные комбы и джаглы вашего персонажа. На последних двух терминах следует остановиться поподробнее.

Гарантированная комба – сочетание разнообразных ударов, при попадании первого из которых по противнику, остальные также попадут. При этом противник не сможет ни прервать серию ваших ударов атакой, ни заблокировать их, ни уклониться.

Джаглы – по сути, те же самые комбы, с одним отличием: удары наносятся по подброшенному в воздух персонажу. Джагл всегда начинается с подкидывающего в воздух удара, который называют лаунчером (launcher, например «вниз-вперед» + B у Yoshimitsu). Подвергнутый такой атаке герой может применить технику Air Control, суть которой – в возможности корректировать траекторию полета подброшенного в воздух персонажа частым нажатием нужной кнопки направления. Однако есть и гарантированные джаглы, от кото-

рых уклониться невозможно.
Существуют также атаки в прыжке, выполняемые в воздухе нажатием одной из трех основных кнопок атаки. Рассказывая о том, как прыгать, я не упомянул, что в любом прыжке есть две стадии: собственно, сам прыжок (While Jumping) и приземление (While Landing). Удары из этих состояний получаются разные по типу: например, из While Jumping они чаще всего получаются High и Mid, а вот из While Landing удары могут иметь любой тип (в том числе и самый полезный – Low). Кроме того, WL-удары часто бывают лаунчерами. И их как раз в Command List нет! Рекомендую самостоятельно изучить, как они работают у вашего персонажа. Кстати, по аналогии с прыжком, в приседании тоже две составляющих: приседание (Full Crouch) и момент вставания (While Standing). Все FC- и WS-удары описаны в Command List.
Если вы бьете соперника во время какого-либо его действия (скажем, он пытается ударить вас или находится в состоянии 8wr), ваш удар становится контр-хитом (Counter Hit) и наносит больше урона. Визуально отличить CH от обычного удара очень просто: у CH – красный цвет спецэффекта при ударе, у обычного – желтый. Кроме того, удары, получающие статус Attack Counter (CH во время атаки противника) и Back Dash Counter (CH во время отхода противника назад), становятся более эффективными. Например, некоторые удары становятся лаунчерами, некоторые – оглушают противника (т.е. вводят в состояние stun) или сбивают с ног. Новичкам подобные вещи кажутся «багами» движка, однако это – лишь часть хитроумной механики игры.
Перейдем к оглушению (stun). Всего имеется пять типов этого состояния:

1. Bounce Stun (BN): Персонаж отскакивает от земли и взлетает в воздух.
2. Double Over Stun (DOS): Персонаж хватается за свой живот и медленно опадает на землю.
3. Crumple Stun (CS): Персонаж сгибается и падает на землю.
4. Fall Stun (FS): Персонаж моментально падает на землю.
5. Toe Hop Stun (TH): Персонаж некоторое время держится за больно ушибленный носок ноги и потом падает на землю.

Все виды объединяет то, что ваш персонаж на некоторое время лишается возможности делать что-либо, однако, например, в случае схватившегося за живот персонажа удары типа High бесполезны.
Кроме обычных ударов, существуют неблокируемые (Unblockable) и те, что снимают блок (Guard Crush). Неблокируемые удары, как следует из названия, невозможно ни заблокировать, ни сделать на них GI. Однако не стоит обольщаться, ибо их применение весьма малоэффективно в обычных условиях. Все они очень медленные и заметные (когда ваш персонаж делает неблокируемый удар, его оружие начинает полыхать огнем), посему уйти от них в сторону, либо назад, а то и вовсе ударить заряжающего атаку врага не составляет никакого труда. Unblockable полезны лишь после проведения неких предварительных действий по их подготовке.
Удары типа Guard Crush отличаются от обычных голубоватым свечением вокруг оружия во время анимации удара. Попав по блоку, они не наносят повреждений, однако вводят противника в состояние, идентичное паузе после GI (то есть, единственное, как может попытаться защититься противник, – GI).
И еще кое-что. Многие удары, дабы обмануть соперника, можно прервать нажатием G. Кроме того, некоторые вертикальные удары имеют свойство автонаведения, поэтому от них сложно уйти в сторону.

БРОСКИ

Бросков в SC2 – великое множество и используются они очень часто. Всего существует четыре типа:

1. Basic Throw. У каждого персонажа есть два базовых броска, выполняемых нажатием A+G или B+G. Они различаются анимацией, количеством наносимых повреждений и траекторией полета противника после приема. Иногда очень важно выбрать именно тот прием, который позволит выкинуть врага с ринга. Чтобы уйти от броска, можно присесть, однако их нельзя заблокировать. Для этого они и придуманы – чтобы наказывать противника, ушедшего в глухую защиту. Кроме того, от любого броска можно (хотя и весьма сложно) спастись. Для этого в самом начале анимации броска нужно нажать A против A+G и B – против B+G. Угадали? Успели? Герой освобождается от захвата и отскакивает назад. Сразу стоит оговориться, что игра засчитывает только первую попытку спастись. Соответственно, если она неудачная, на спасении можно ставить крест. Также не следует нажимать A+B, ибо игра воспринимает это как одиночное нажатие A.
2. Command Throw. Они имеются далеко не у всех персонажей, выполняются путем введения особенной для данного броска комбинациии (например, прокрутка «вниз» – «вниз-назад» – «назад» A+B у Yoshimitsu). Чтобы выяснить, как освобождаться от них, следует изучать список ударов на gamefaqs.com.
3. Chain Throw существуют всего у двух персонажей (Kilik и Talim) и выполняются путем введения нескольких комбинаций в строго определенной последовательности.
4. Attack Throw (AT). Наконец, самый интересный тип бросков. Это обычные удары, которые при попадании в стоящего соперника (причем это ни в коем случае не должен быть контр-хит), приобретают свойство бросков. Например, это A+K у Mitsurugi.

Теперь вам осталось попробовать разных персонажей и начать учить их приемы! А там уже и до чемпионатов недалеко. ■

Автоматическая защита

Некоторые движения и удары персонажа имеют свойства auto-dodge и auto-GI. Первое свойство характеризуется автоматическим уклонением от некоторых ударов (например, B+K у Raphael). Auto-GI же, по сути, идентичен ему, но вместо уклонения, как ясно из названия, он активирует GI на некоторые удары противника (например: A+K у Cervantes). Чаще всего такая автозащита реагирует либо только на вертикальные удары, либо только на горизонтальные (в отличие от GI «вручную»), однако есть и универсальная (стойка Gale у Talim). Cervantes в случае срабатывания auto-GI автоматически наносит контрудар, Xianghua в аналогичной ситуации ничего не делает. В Command List, вызываемом на паузе, подобные тонкости не указаны – необходимо изучать списки приемов на gamefaqs.com. Еще одна деталь – приемы с auto-GI легко определить по внешнему виду оружия – оно светится фиолетовым цветом в период действия авто-защиты.
И обычные GI, и его автоматические версии рассчитаны на то, что игрок предугадывает действия противника и благодаря этому может не банально заблокировать его следующий удар, а парировать его и получить серьезное преимущество.



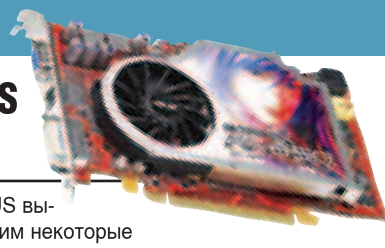
ИЗ СТОЙКИ RELIC MITSURUGI МОЖЕТ НАНЕСТИ БЫСТРЫЙ НЕБЛОКИРУЕМЫЙ УДАР.



У КАЖДОГО БОЙЦА УРОН ОТ ВЫПОЛНЯЕМОГО ИМ БРОСКА ИНДИВИДУАЛЕН.

ЖЕЛЕЗО

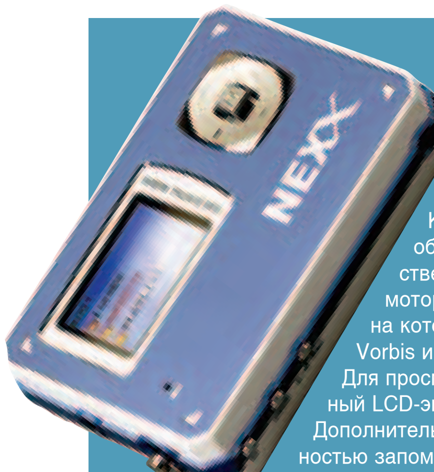
test_lab /test_lab@gameland.ru/



ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ ОТ ASUS

Специально для поклонников ATI

Продолжая свое сотрудничество с компанией ATI, корпорация ASUS выпустила новый графический адаптер Extreme AX850 Pro. Перечислим некоторые технические характеристики этой модели: 256 Мбайт быстрой памяти GDDR3 (1.08 ГГц), частота ядра 520 МГц, интерфейс PCI Express x16, максимальное разрешение 2048x1536. Плата имеет разъемы D-SUB, DVI, TV-Out и Video-In. В комплект поставки входят все необходимые кабели и переходники, богатый набор программного обеспечения, две игры (Joint Operations и Xpand Rally), плюс различные программы и утилиты. Дополнительную функциональность устройству добавляют фирменные технологии ASUS: GameFace Live – возможность разговаривать и видеть друг друга во время игры; OnScreenDisplay(OSD) – регулировка яркости, контраста, цвета без остановки фильма или 3D-игры; VideoSecurity Online – домашняя система безопасности с помощью веб-камеры. ■



NEXX – КОМПАКТНОСТЬ И ОБЪЕМ

Основная беда MP3-плееров, использующих в качестве носителей информации флэш-память, это высокая стоимость мегабайта по сравнению с HDD. У девайсов на основе жесткого диска такой проблемы нет, зато есть другая – размеры. Компания NEXX в своей новой модели ND-205, кажется, смогла объединить достоинства обоих типов устройств, оставив свойственные каждому недостатки за скобками. «Сердце – пламенный мотор» здесь заменяет однодюймовый накопитель объемом 5 Гбайт, на который можно записывать музыку в форматах MP3, WMA, OGG Vorbis и ASF. Габариты изделия невелики: 43x70x18 мм при весе 71 г. Для просмотра служебной информации используется цветной пятистрочный LCD-экран, а управление осуществляется миниатюрным джойстиком. Дополнительные возможности представлены FM-приемником с возможностью запоминания 40 станций, диктофоном и прямым кодированием записываемых данных в формат MP3. Встроенный аккумулятор обеспечивает до 18 часов беспрерывной работы. Комплект поставки состоит из наушников, шнурка для ношения на шее, соединительного USB-кабеля, инсталляционного диска, линейного аудиокабеля, переходника для MiniUSB и устройства для зарядки от сети. ■



ИГРОВАЯ МЫШЬ ОТ LOGITECH

Новая оптическая мышь MX518 Gaming-Grade Optical Mouse от Logitech, стала следующим продуктом в линейке игровых манипуляторов этой компании. Благодаря эргономичным «вмятинам» на боковых поверхностях устройство удобно ложится в руку и обеспечивает максимально эффективное управление во время напряженной многочасовой игры. Основание манипулятора, выполненное из специальных сверхгладких материалов, рассчитано на 250 км «пробега». Но главной особенностью этой модели является возможность моментально переключиться на более низкое разрешение оптического сенсора (с «нормальных» 1600 до 800 или 400 dpi). Это может понадобиться, когда геймеру нужно «отстроиться» от побочных дерганий курсора вследствие дрожания руки (например, при стрельбе из оптической винтовки).

В комплект поставки MX518 входит адаптер USB-PC и диск с программным обеспечением, позволяющим установить целых пять уровней чувствительности. Вес мышки – 106 грамм, а ориентировочная розничная цена – $80. ■



AOPEN НА ПОЛГИГАБАЙТА

Новое изделие компании AOpen – видеоадаптер Aeolus 6800 Ultra. Как ясно из названия, основой этой графической карты стал чипсет NVIDIA GeForce 6800 Ultra, что уже само по себе говорит о немаленькой производительности. Но главное достижение этой платы заключается в том, что перед нами один из первых серийных продуктов, в котором присутствует встроенная память 512 Мбайт. Модель отличается довольно высокими частотами работы (400 МГц ядро и 1050 МГц память). Есть тут и три входа-выхода – DVI, D-SUB и TV-OUT. Также имеется поддержка технологий CineFX 3.0, UltraShadow II, PureVideo, Microsoft DirectX 9.0 Shader Model 3.0. Энтузиасты могут купить еще одну такую плату и объединить их с помощью технологии SLI. ■

GIGABYTE G-POWER – УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ТЕПЛООТВОД

Даже не занимаясь разгоном процессора, имея отлично вентилируемый корпус, используя все технологические ухищрения производителей процессоров (вроде динамического изменения частоты работы в зависимости от нагрузки), можно столкнуться с проблемой перегрева. Свое решение предлагает Gigabyte – универсальный кулер G-Power. Благодаря специальной конструкции, инженеры компании обеспечили «всеядность» устройства: его можно установить на процессоры Intel LGA 775 и Socket 478, AMD K8 и K7. Этот кулер имеет медное основание, соединенное с вентилятором и радиатором четырьмя тепловыми трубками. Вентилятор, кстати, имеет очень большие размеры, благодаря чему охлаждает еще и близлежащие конденсаторы. Выпускается G-Power в двух версиях: PRO (с ручной регулировкой скорости, для любителей разгона) и Super Silent (автоматическая регулировка, для обычных пользователей). Скорость вращения варьируется от 1700 до 3200 оборотов в минуту. ■



ЛАЗЕРНЫЙ ГРЫЗУН

Новомодные технологии подхватил еще один производитель

Все мы знаем, что ученые любят ставить различные опыты на мышах: пробуют на них новые лекарства, вирусы прививают, потом лечат и так далее. Посмотрели бы эти умные дяденьки в белых халатах на компьютерных собратьев своих «грызунов» и скорость их развития! Вот, пожалуйста, – современная лазерная «норушка» Trust MI-7200L, невероятно чувствительная благодаря сенсору с разрешением 1200 dpi. Она способна «бегать» по гладкой, шероховатой или даже зеркальной поверхности и передвигается, кстати, почти свободно, потому что управление у нее беспроводное (радиус действия – 2 метра). Мышь снабжена пятью программируемыми кнопками и колесиком прокрутки, имеет современный дизайн, а ресивер совмещает в себе функции подставки и зарядного устройства для двух аккумуляторов. К компьютеру устройство подключается через порты PS/2 или USB. ■



ACER AL1722HS – ЭРГОНОМИЧНЫЙ МОНИТОР С БЫСТРОЙ МАТРИЦЕЙ



Компания Acer выводит на рынок «офисных» жидкокристаллических мониторов очередную модель – AL1722hs. Корпус новинки окрашен в привычные серебристые тона с черными вставками. 17-дюймовая ЖК-матрица, разработанная по технологии TN+FILM, обладает разрешением 1280x1024 точек. Отличные показатели яркости (300 кд/м2) и контрастности (700:1) сочетаются с внушительной для современных жидкокристаллических матриц скоростью реакции пикселя – 8 мс. Девайс оснащен аналоговым (VGA) и цифровым (DVI-D) интерфейсами, стереодинамиками мощностью 1.5 Вт и выглядит компактным благодаря внешнему блоку питания и тонкой рамке вокруг рабочей площади дисплея. На задней панели расположены разъемы для крепления к стене стандарта VESA и отверстие для замка Kensington. Особого внимания заслуживают расширенные возможности поворота и наклона дисплея. Помимо стандартных функций наклона вверх и вниз и поворота подставки вокруг вертикальной оси, AL1722hs наделен возможностью регулировки по высоте и установки экрана в «портретный» режим. Благодаря идущему в комплекте поставки программному обеспечению Privot Pro изображение переключается в вертикальный режим. Такой способ крайне удобен при работе с текстовыми документами и таблицами. Рекомендованная розничная цена AL1722hs составляет $369. ■

НОВЫЙ BAREBONE ОТ MSI



Компания MSI продолжает выпускать небольшие компьютеры из серии MEGA, эволюционным путем улучшая их характеристики. На этот раз широкой публике была представлена модель PC 865 PRO с новыми возможностями. Во-первых, материнская плата, основанная на чипсете Intel 865G, теперь поддерживает «камни» Intel Pentium 4 Prescott (LGA775). Кроме того, мини-ПК оснащен контроллером 802.11g, что обеспечивает скорость передачи информации до 54 Мбит/с. Это почти в пять раз больше того, на что способны 802.11b устройства, и хорошо подходит для создания небольшой игровой сети. Возможности устройства чтения/записи карт памяти также расширены: помимо стандартов CF/SD/MS/SM/MMC/Microdrive, кардридер умеет работать с форматом MS-Pro. Для удобного воспроизведения DVD/VCD/CD/MP3/FM и демонстрации TV-программ есть пульт дистанционного управления, а звучание стало гораздо более реалистичным за счет усовершенствованного аудиоконтроллера от Realtek. Стоимость новинки пока не сообщается. ■

Ноутбук HP Compaq nx6110

Стоимость ноутбуков с мощными видеокартами пока слишком высока, а на «бюджетниках» Half-Life 2 и FarCry до недавнего времени просто не работали. Однако в новых чипсетах для мобильных компьютеров Intel 915 Express (Sonoma) мы обнаружили поддержку пиксельных шейдеров и DirectX 9. Самое удивительное, что совместимость со столь сложными функциями обеспечивает интегрированное графическое ядро GMA 900! Разумеется, мы протестировали первый ноутбук с подобными характеристиками. Им стал представитель новой линейки HP Compaq nx6110 (в самых простых конфигурациях, цены начинаются от $850).

Благодарности

Выражаем благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании «Инлайн Групп» (т.787-5940, www.inlinegroup.ru) и российскому представительству HP (www.hp.ru).

Технические характеристики

Процессор: Pentium M 730 (1.6 ГГц, 533 МГц FSB, 2 Мбайт кеш)

Видео: Intel GMA 900 до 128 Мбайт внешней памяти

Размер экрана: 15” XGA (1024x768)

Оперативная память: 512 Мбайт DDR SDRAM 333 МГц, 2 слота SODIMM на 2 Гбайт

HDD: 40 Гбайт, 5400 об/мин

Интерфейсы: 802.11b/g, RJ-45, RJ-11, FireWire, PCMCIA, VGA, 2xUSB 2.0

Оптический привод: DVD/CD-RW

Размеры, мм: 328.6x267.0x30.3 (спереди)

Вес, кг: 2.7

Внешний вид модели nx6110 хорошо подходит деловым людям: за исключением темно-серебряной крышки, ноутбук полностью черного цвета. В похожем стиле выполнены признанные корпоративные «лошадки» ThinkPad от IBM. Корпус сделан качественно, ничего не скрипит и не болтается. Пластмасса вокруг клавиатуры шероховатая на ощупь и защищена специальным покрытием, предотвращающим возникновение царапин. Тачпэд удобен, две его клавиши легко нажимаются. Если посмотреть на ноутбук в профиль, то можно заметить, что спереди основание немного сужается, за счет чего руки при наборе текста располагаются под небольшим углом. В целом клавиатура – один из наиболее приятных элементов конструкции. Ее кнопки не прогибаются, нажатия четкие, с коротким ходом, клавиши немного утоплены в корпус, что снижает нагрузку на кисти. В правом верхнем углу сгруппированы редко используемые Home, PgUp и так далее, такая расстановка позволяет избежать их случайных нажатий. К недостаткам эргономики стоит отнести подсветку от кнопки включения беспроводной сети Wi-Fi (в представленной конфигурации – адаптер Broadcom 802.11b/g). В темноте такой яркий светодиод может утомлять зрение. Комплектация небогата. Помимо самого устройства, в коробке мы обнаружили шнур для модема, сетевой кабель с блоком питания, а также пакет с инструкциями, драйверами и диском Microsoft Windows XP Professional. Набор разъемов на корпусе также минимальный, большинство из них расположены с левой стороны: сеть (RJ-45), модем (RJ-11), FireWire (IEEE1394), слот PC Card PCMCIA, выход VGA на внешний монитор и только два порта USB 2.0. Последнее может вызывать неудобства, например при постоянно подключенных мыши и принтере места для карты флэш-памяти уже не остается. Справа разместились оптический привод DVD/CD-RW, линейный выход для наушников/активных колонок и гнездо для микрофона. Из плюсов стоит отметить достаточно неплохой звук. Динамики, скрытые за вентиляционной решеткой в передней части корпуса, дают качественную стерео-панораму в играх, не так часто встречаемую в бюджетных ноутбуках. Прослушивание музыки и фильмов оставило самое благоприятное впечатление. При подключении наушников Koss PRO-4AAT грубых искажений и шумов обнаружено не было. Матрица с диагональю 15” и разрешением 1024x768 пикселей продемонстрировала довольно заурядные углы обзора (как вертикальные, так и горизонтальные), но порадовала вполне приличной скоростью (в программе TFT Test шлейф от белого квадрата имел приемлемую длину). Охлаждение ноутбука показалось нам достаточно эффективным, корпус снизу практически не нагревается даже в игровых приложениях, что позволит без проблем размещать компьютер на коленях. Вентилятор включается достаточно часто (один раз в 5-7 минут), но работает почти бесшумно. Неплохо показали себя автономные возможности nx6110. Отключенный от розетки он проработал приблизительно 2.5 часа в Half-Life 2, а в текстовых приложениях его батарея выдержала 265 минут. Великолепный результат!

Для сравнения с предыдущим поколением встроенной мобильной графики от Intel мы взяли ноутбук Acer TravelMate 4052LMi. При схожей конфигурации (PM 1.6 ГГц, 512 Мбайт RAM) в нем используется видео Intel Extreme Graphics 2.

Тестирование игровой производительности мы начали в FarCry и сразу же столкнулись с некорректной работой предустановленных драйверов видеокарты (наблюдаемая растительность была голубого цвета). После установки свежей версии с официального ресурса HP (www.hp.ru) проблемы с цветопередачей исчезли. Как можно увидеть из таблиц, играть на nx6110 можно, но рассматривать всерьез в этом качестве, пожалуй, не стоит. Тем не менее, как походный вариант для геймера компьютер вполне неплох. Исключением станут, возможно, поклонники Doom 3: о несовместимости GMA 900 с этой игрой честно сказано на сайте Intel. У нас она тоже не запустилась. В ближайших номерах мы продолжим разговор о ноутбуках и расскажем вам о моделях, способных полноценно заменить домашний игровой ПК. ■



Тесты ноутбуков с интегрированной графикой в реальных играх и бенчмарках

Игра (1024x768, установки по минимуму)	Intel GMA 900, fps	Intel Extreme Graphics 2, fps
FarCry	25	Не запустилась
Half-Life 2	21	Не запустилась
Unreal Tournament 2004	38	16
Max Payne 2	49	27
Quake 3	140	89
3DMark 2001	3246	1854

LCD-монитор SAMSUNG SyncMaster 721b

Жидкокристаллические мониторы уже настолько прочно вошли в наш обиход, что почти вытеснили своих «собратьев», выполненных по технологии CRT. Новые модели появляются постоянно, и сейчас мы рассмотрим одно из таких устройств – SAMSUNG SyncMaster 721b.

В первую очередь бросается в глаза футуристический дизайн дисплея: корпус покрашен в черный и серебристый металлик, станина имеет форму буквы V. В то же время никаких излишеств в конструкции, и даже кнопки управления запрятаны вниз дисплея. Последнее поначалу кажется неудобным, но потом дискомфорт проходит, так как спереди на рамке имеются иконки, обозначающие место расположения и назначение каждой из них. Сразу же отметим весьма удобное для навигации меню, причем русский язык в нем также предусмотрен. Порадовало огромное количество опций настройки, позволяющих корректировать практически все параметры изображения. Единственный минус – доступ к регулировке контрастности осуществляется через меню, а не отдельной кнопкой. Переходим к качеству изображения. Цветопередача, как обычно, проверялась при помощи колориметра, который через USB-разъем подает тестовый сигнал на видеокарту и затем сравнивает его с картинкой на мониторе. Согласно результатам измерений, этот параметр у рассматриваемого монитора оказался совсем не безгрешен. Кривые на графиках в идеале должны представлять собой прямые линии, но в данном случае они заметно смещены, а в самом начале диапазона есть характерные резкие всплески. В то же время скорость отклика пикселя вполне соответствует заявленной, движущиеся по экрану объекты практически не оставляют за собой шлейфа. Если вывести белый цвет во весь экран, то наблюдается явная неравномерность, что особенно видно в верхней части матрицы, где возникает заметное голубоватое свечение. Контрастность и яркость нареканий не вызывают, причем последний параметр можно выставить на очень большое значение, что позволит без напряжения работать в помещении, освещенном солнцем или большим количеством ламп.

Отдельно надо отметить функцию MagicBright, представляющую собой фиксированные настройки яркости, контрастности и цветовой температуры. Все они заранее рассчитаны под определенную деятельность: игру, серфинг по Интернету, работу с текстами и так далее – всего шесть настроек, одна из которых – пользовательская.

Автоматическая корректировка изображения идет не очень быстро и когда полностью завершается, картинка получается слишком яркой и на границах между темными и светлыми оттенками виден белый переход, особенно мешающий при работе с текстами, написанными мелким шрифтом. Тем не менее, обе эти проблемы можно устранить вручную, в частности, последнюю – изменением четкости.

Как и многие современные LCD, SyncMaster 721b обладает возможностью поворота экрана в режим «портрет». Данная функция бывает очень удобна для работы с текстом, так как в этом случае страница А4 полностью влезает на экран. Поворот картинки можно осуществить с помощью программы Pivot Pro, входящей в комплект поставки. Огорчает отсутствие цифрового входа, который есть практически на всех устройствах подобного класса, он позволил бы несколько улучшить качество картинки. В то же время интерфейс D-SUB и разъем питания располагается не на корпусе монитора, а в его станине, так что при повороте экрана провода путаться не будут.

Итак, SAMSUNG SyncMaster 721b в полной мере отвечает современным требованиям к ЖК-мониторам, обладая хорошими яркостью и контрастностью, а также низким значением латентности матрицы. Несмотря на незначительные отклонения в качестве изображения и отсутствие цифрового выхода, это устройство сможет занять достойное место на вашем рабочем столе. ■



Цена 360 у.е.

Технические характеристики	
Размер экрана (видимый):	17"
Максимальное разрешение:	1280x1024
Яркость, кд/м²:	300
Контраст:	600:1
Латентность матрицы, мс:	12
Угол зрения (по вертикали/ по горизонтали), град.:	160/160
Интерфейсы:	D-SUB
Стандарты безопасности:	TCO"99, TCO"03
Размеры, мм:	388.0x77.0x323.9
Вес, кг:	6.0



Колорометрическая диаграмма

Видно, что на небольшой яркости имеются цветовые искажения

DVD-RW Toshiba SD-R5372

Вы наверняка сталкивались с проблемой нехватки свободного места на жестком диске своего компьютера. Накопители, какого бы они большого объема не были, имеют свойство со временем переполняться, и тогда приходится выбирать самые необходимые ролики, игры и музыку, а с остальными файлами безжалостно расставаться. Покупка DVD-RW способна значительно облегчить вашу жизнь, тем более что за последний год цены на них упали практически вдвое, а диски, вмещающие до 4.7 Гбайт, приобрести уже можно за 15-20 рублей.



Технические характеристики
Скорость записи/чтения: DVD: 16x DVD+R, DVD-R: 16x, 12x DVD+/-RW: 4x DVD+R DL: 5x DVD-RAM: 2x (только чтение) CD-R, CD-RW, CD: 32x, 24x, 48x
Размер буфера, Мбайт: 2
Размеры, мм: 41.5 x 146 x 189.5
Вес, кг: 1.0

У оптических приводов есть и дополнительное преимущество перед магнитными носителями – это возможность создания безопасного архива на случай, если винчестер выйдет из строя. Ну а напоминать о том, что при этом вы сможете смотреть DVD-приложение к журналу, думаем, вообще не стоит.

Сегодня мы рассмотрим один из наиболее недорогих девайсов подобного типа – Toshiba SD-R5372. Модель идет в списке последних самостоятельных разработок японских инженеров. В прошлом году компании Samsung и Toshiba объединили свои производственные мощности по выпуску оптических приводов, организовав совместное предприятие TSST, причем южнокорейской компании отводится главенствующая роль в этом альянсе. На тестирование мы получили устройство в OEM-варианте – в прозрачном пакетике. Дизайн SD-R5372 очень простой: на панели светло-серого цвета присутствует только одноцветный индикатор, лоток, а также кнопка для извлечения и загрузки дисков. На задней панели есть цифровой аудиовыход, а вот колесика регулировки громкости нет. Установив с официального сайта http://www.toshiba-europe.com свежую прошивку TU55, мы проверили привод на совместимость с наиболее распространенными оптическими дисками, которые нашли в свободной продаже. При этом была использована программа Nero 6.0.0.15. Итак, посмотрим, как наш «японец» умеет сохранять информацию.

CD-R

По скорости записи CD-R модель SD-R5372 многим может дать фору. Интересно, что в спецификациях не указывается значение 48x, хотя оно вполне доступно. А вот по части совместимости с «болванками» от разных производителей ему еще есть куда расти (надеемся, что в новых прошивках недостатки будут исправлены). Мы смогли записать диски CD-R Sony Supremas и Philips на заявленной скорости 48x, но Mirex 48x – только на 32x, а популярный и недорогой Digitex 48x – лишь на 12x!

DVD+/-R

Проверив TDK DVD+R 8x, мы смогли добиться желаемого результата только на 4x. С дисками Verbatim 12x и Philips 16x привод не выдавал ошибок на 8x, а с Verbatim 16x проблем не было максимум при 12x.

DVD+/-RW

Гораздо лучше дела обстоят с перезаписываемыми DVD+/-RW. Как DVD+RW Maxell 4x и Verbatim 4x, так и DVD-RW Sony 2x и Verbatim 2x не требовали понижения скорости.

DVD+R DL

Настоящим сюрпризом стала отменная работа с двухслойными дисками Verbatim DVD+R DL 2.4x. Запись 7.7 Гбайт велась на скорости 5x, на все про все ушло 23 минуты. Читалась информация без проблем.

К теоретическим минусам оптического привода стоит отнести отсутствие поддержки записи DVD-RAM. С другой стороны, данная модель умеет их читать, в отличие от большинства конкурентов на рынке. Также отметим, что запись в этом формате не слишком популярна, и, строго говоря, недостаток не столь существенный.

А вот тихой эту модель назвать никак нельзя. При работе на больших скоростях наблюдались сильный шум и вибрация. Другой неприятный момент – довольно медленная инициализация дисков, в некоторых случаях казалось, что привод уже не сможет прочитать болванку.

По результатам теста можно заключить, что Toshiba SD-R5372 является неплохим выбором для любого пользователя, задумавшегося над проблемой освобождения жесткого диска. Модель не без недостатков, но с ними можно смириться. Кроме того, это один из самых быстрых оптических приводов для записи двухслойных DVD, среди тех, что мы встречали. ■

НАША ЛЕТОПИСЬ:



фото Алекс Федечко-Мацкевич www.afm.spb.ru

11 августа 2002 года. Фестиваль "Нашествие". Ипподром г. Раменское.
Шнур и Гарик Сукачев обсуждают совместное выступление. Лидер "Неприкасаемых" только что попробовал себя в качестве бэк-вокалиста "Ленинграда".

Наше
С.Шнуров

Наше Радио
Гарик
Long Live Rock'n'Roll

101,7 fm НАШЕ РАДИО

Лицензия: серия РВ N7392 от 16 июня 2003 года.



Выпуск подготовили:
Михаил Ульянов
matrox@sakura-press.ru

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

СЧАСТЬЕ 1/6

Много веков назад первобытные люди лепили фигурки животных из глины. Позже на смену пришли другие материалы – дерево, кость и камень, бронза, чугун и сталь. Совсем недавно – резина и пластик. Сперва фигурки служили для поклонения божествам, затем они стали произведениями искусства, а сейчас – украшениями полок, предметами хобби и объектами вожделения коллекционеров. В мире аниме пластиковые модели (сокращенно «пламы») появились в начале восьмидесятых на волне популярности гигантских роботов. Что производители моделей могут предложить энтузиастам сегодня?

ЗАВОДСКИЕ МОДЕЛИ

Они изготавливаются крупными компаниями по эскизам персонажей популярных видеоигр и аниме-сериалов. Размеры фигурок колеблются от 5 до 35 см, стоимость – от нескольких сотен до нескольких десятков тысяч йен (от ста рублей до двух-трех тысяч). Продаются они поштучно в красивых пластиковых упаковках. Заводские модели составляют основную массу рынка фигурок, так как при хорошем соотношении цена/качество они требуют минимальной дополнительной заботы. Достал из коробки, установил на подставку, примостил на полке – и готово, осталось раз в полгода протирать пыль. К недостаткам заводских моделей можно отнести невысокое качество изготовления дешевых фигурок. Массовая штамповка накладывает ограничения на форму (забудьте, например, про рельефные кружева на платье) и композицию (сложные позы, размахивание оружием и развивающиеся во все стороны ленты – это не «заводской» профиль). Бывают и исключения, но уж слишком редко.

ГАСЯПОНЫ (GASHAPON)

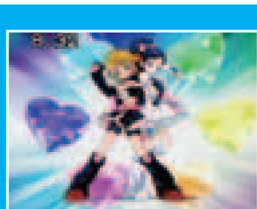
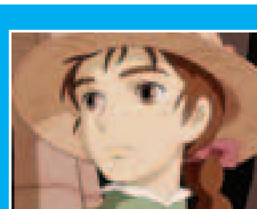
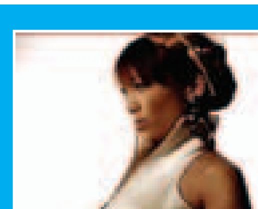
Это особый вид моделей, которые продаются разобранными и упакованными в пластиковые шары. По своей сути гасяпоны очень напоминают киндер-сюрпризы диаметром около 6 см и без шоколада. В природе гасяпоны встречаются в специальных торговых автоматах. Метод извлечения — скормить автомату 200-300 йен и покрутить особую ручку. Тогда один из шариков внутри упадет в специальный отсек, из которого его и нужно вы-

WONDER FESTIVAL



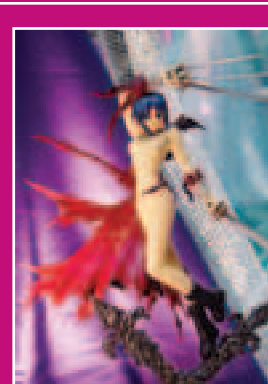
Два раза в год (зимой и летом) в Токио проходит фестиваль моделей, называющийся Wonder Festival. И это действительно «фестиваль чудес». Он длится всего один день, и утром перед открытием очередь к входу в футуристическое здание Tokyo Big Sight может быть длиннее километра. Здесь собираются любители фигурок не только со всей Японии, но и из других стран. Свыше полутора тысяч небольших частных студий и дюжина крупных компаний представляют свои новейшие модели. Все можно посмотреть, почти все можно фотографировать – что мы и сделали с огромным удовольствием.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Drop the Bomb, смонтированный из сцен телесериала Vandread; волшебный опенинг девчачьего сериала Pretty Cure; американский трейлер нового творения Хаяо Миядзаки – фильма «Странствующий замок Хоула»; видеоклип на звучавшую в опенинге телесериала My-Hime композицию Shining Days певицы Минами Курибаяси.

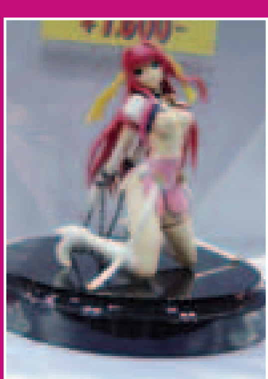


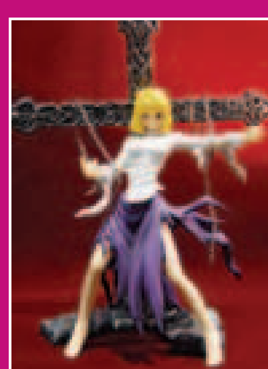
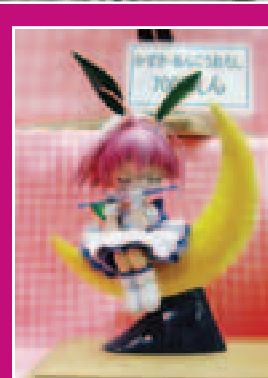



ОЧЕНЬ МНОГИЕ ФИГУРКИ ЧЕРЕСЧУР ОТКРОВЕННЫ. «РАЗ УЖ ДЕЛАТЬ СТАТУЭТКУ, ТО ТАКУЮ, ЧТОБЫ ВСЕ ОБАЛДЕЛИ!», – ДУМАЮТ НАЧИНАЮЩИЕ СКУЛЬПТОРЫ И ОТТЯГИВАЮТСЯ НА ПОЛНУЮ КАТУШКУ.



таскивать. Обычно сразу выпускается целый набор гасяпонов с персонажами из какого-то сериала или игры. Один автомат — один сериал. Внутри все шарики лежат вперемешку, поэтому заранее предсказать, чья именно фигурка тебе достанется, нельзя. На Акихабаре встречаются целые стены из десятков автоматов по продаже гасяпонов. Если не хочется играть в рулетку, то часто извлекаемые из шаров фигурки можно купить отдельно в ближайших магазинах. Разумеется, стоить это будет немного дороже.



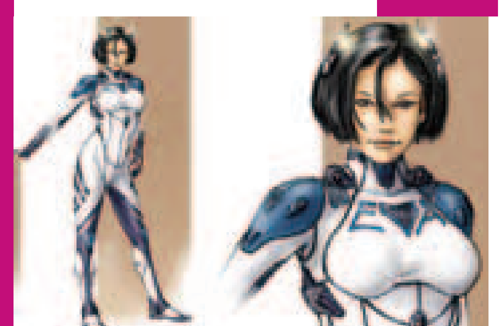
ЯПОНЦЫ СХОДЯТ С УМА НЕ ТОЛЬКО ОТ ГЕРОИНЬ АНИМЕ. НЕ МЕНЬШЕЙ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ ПОЛЬЗУЮТСЯ ФАЙТИНГИ И РОЛЕВЫЕ ИГРЫ. ХОТИТЕ ПОСТАВИТЬ НА ПОЛКУ ФИГУРКУ ЛЮБИМОЙ ГЕРОИНИ (ИЛИ, ЧЕМ ЧЕРТ НЕ ШУТИТ, ГЕРОЯ)? МОЖНО ДАЖЕ ЗАКАЗАТЬ МАСТЕРУ СТАТУЭТКУ В ЕДИНСТВЕННОМ ЭКЗЕМПЛЯРЕ – В ТОЧНОСТИ ТАКУЮ, О КАКОЙ ВЫ МЕЧТАЕТЕ.

Super ShortNews Turbo EX Edition

▸ «Хеллсинг» будет жить вечно. Студия Gonzo сообщила о намерении продолжить сверхпопулярный телесериал. OVA-сиквел будет разбит на несколько эпизодов, каждый продолжительностью 35 минут. Телевизионный «Хеллсинг» слишком вольно трактовал изложенные в манге события, а ближе к концу авторы и вовсе ударились в самодеятельность – такого позорища больше не будет. Новый сериал жестко привязан к событиям манги, его снимает Томокадзу Токоро (NieA_7, Haibane Renmei), а список сейю остается прежним.



▸ О полнометражном игровом фильме по мотивам Neon Genesis Evangelion до сих пор мало что известно. На сайте Weta Workshop висит объявление, гласящее, что «производство картины заморожено, но мы надеемся в ближайшее время возобновить работу над этим интереснейшим фильмом». Видимо, дальше концепт-арта дело еще не продвинулось.



▸ Газета Japan Times опубликовала легкомысленную статью о девушке, которую угораздило выйти замуж за тридцатилетнего программиста-отаку. По словам незадачливой невесты, «сейчас трудно найти мужчину,

который не был бы в какой-то мере отаку. Если не выходить замуж за таких, то вообще вряд ли за кого выскочишь. А отаку – что отаку? Он хотя бы изменять не будет». Вот как простые японские женщины относятся к анимешникам.

▶ Американские издательства делятся планами относительно выпуска аниме на UMD. Bandai Entertainment сообщает, что в ближайшем будущем в продаже появятся полнометражный Vision of Escaflowne, фильм на основе Gundam Seed и, возможно, другие «пригодные для геймеров» картины. Ожидаемая цена подобных дисков – двадцать долларов за штуку. Американское издательство Seven Seas Entertainment быстренько подсуетилось и опубликовало на сайте бесплатные превью своих комиксов, специально отформатированные для



просмотра на PlayStation Portable. И, разумеется, японцы продолжают готовить все новые и новые издания UMD-дисков: среди многих «пригодных для геймеров» аниме затесался даже талантливый Hoshi no Koe Макото Синкая.

▶ Кен Акамацу, автор романтической манги Love Hina, наконец-то поженил главных героев, Кейтаро и Нарусегаву. Третьего апреля в онлайн-дневнике мангаки появилась запись, в которой он сообщил, что сегодня, дескать, влюбленные справят свадьбу, куда приглашены все-все персонажи Love Hina. На следующий день Акамацу-сенсей заметил, что за сутки ему пришло около восьми сотен поздравлений для вымышленных новобрачных.





ВОЗМОЖНОСТИ СОЗДАТЕЛЕЙ СТАТУЭТОК ОГРАНИЧИВАЕТ ТОЛЬКО ИХ ВООБРАЖЕНИЕ. НО И ПРОСТЫЕ ФАНАТЫ НЕ ЛЫКОМ ШИТЫ. НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО РАСКРАШИВАТЬ МОДЕЛЬ ТАК, КАК ЭТО ЗАДУМАЛИ СОЗДАТЕЛИ. ВЫШЕ – ДВА ПРИМЕРА РАЗНОЙ ПОКРАСКИ ОДНОЙ ФИГУРКИ.

КУКОЛКИ

Еще один необычный вид моделей – это куколки. Их суставы сгибаются, а волосы сделаны не из твердого пластика, а из того же материала, что и обычные парики. Высота фигурок может колебаться от десяти сантиметров до полутора метров. Существует целая мини-индустрия, обеспечивающая таких куколок различной одеждой и аксессуарами. В специальных магазинах или на выставках можно найти миниатюрные трусики, чулочки, школьную форму, косплейные костюмы, кружевные платья, повседневную одежду, различные фенечки, а также парики с волосами разного цвета и различными прическами. Хуже того, безумные японские мастера с удовольствием изготовят любой костюм по вашим фотографиям или рисункам. Очень большое внимание уделяется чертам лица и глазам. Удачную фотографию хорошей куколки очень сложно отличить от фотографии живого человека. Цены на фигурки среднего размера и их гардероб соответствующие — от нескольких тысяч до нескольких десятков тысяч йен (от тысячи до десяти тысяч рублей).

«ГАРАЖ КИТЫ» (GARAGE KITS)

Самый продвинутый вид моделей. Средняя высота фигурок составляет 15-25 см. На прилавке «гараж кит» выглядит, как набор пластмассовых деталей. Число деталей может превышать сотню. Их нужно обработать (вырезать из креплений, зачистить заусенцы, подправить детали резцом и т. д.), покрасить и склеить. Работа очень долгая и кропотливая, требующая изрядной доли мастерства, терпения и специальных инструментов. «Гараж киты» производятся как крупными компаниями, так и частными студиями – буквально на коленке. При правильной сборке и профессиональной покраске «гараж кит» становится настоящим произведением искусства. Небольшие студии, не обремененные проблемой массовой штамповки, изготавливают очень сложные статуэтки невероятной красоты, с обилием мелких деталей, развивающейся на ветру одеждой и всякими дополнительными выкрутасами. Цена на «гараж киты» обычно составляет несколько тысяч йен (меньше тысячи рублей). Также в некоторых магазинах и на специальных фестивалях можно купить уже собранные и раскрашенные фигурки, цены на которые могут составлять от десяти до ста тысяч йен (очень много денег).

РОБОТЫ

Гигантские роботы прочно занимают свою нишу в индустрии моделей. Здесь преобладают «гараж киты» и заранее собранные фигурки. Высота их колеблется от 10 до 30 см. Основная черта этих фигурок – техническая достоверность. Все элементы корпуса, все антенны и даже расположение заклепок скрупулезно измеряются и переносятся на модель. Голова робота поворачивается, руки двигаются, и у некоторых даже гнутся пальцы. В ряде заводских моделей вместо сложной покраски предлагается использовать обыкновенные наклейки, поставляемые в комплекте, что сильно облегчает процесс сборки. Прототипы берутся из сериалов про гигантских роботов. Наиболее популярные из них – Gundam и Macross. Нередко можно встретить и заводские модели Евангелионов. ■

Внимание! Конкурс!

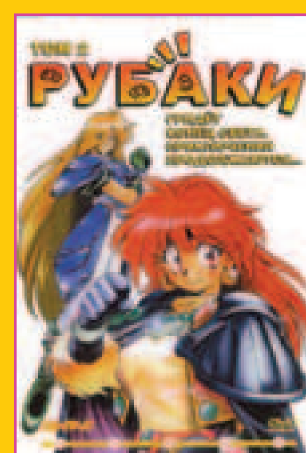
«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает второй диск телесериала «Рубаки». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 июня.

Вопрос:

Какого размера средний гигантский робот серии «Гандам»?

1. С пятиэтажку
2. С десятиэтажку
3. С высотку

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

DVD с аниме «Парящий на ветру» получает Царенко Илья из г. Витебска, Беларусь. Любимую белочку мальчика Амона звали Мирью.





Harlock Saga

■ **Режиссер:** Есио Такеути, 1999 ■ **Наш рейтинг:** ★★★



DVD с аниме Harlock Saga продается за десять долларов – наверное, потому, что с точки зрения американского мальчика Бобби космический пират Харлок выглядит, как космический обсос. Коротенький OVA-сериал и правда не фонтан, но бесподобные дизайны Лейдзи Мацумото начисто сносят крышу у понимающего человека, который посмотрел в свое время «Галактический экспресс 999». Мацумото-сан внес в аниме такой огромный заряд космических поездов и юношеского пафоса, что на основе его творений сняли три с лишним десятка разных аниме – и Harlock Saga не из лучших. Смотреть его рекомендуется только из беззаветной любви к творчеству самого Мацумото или платонической привязанности к любимейшему его герою – капитану Харлоку. Первые серии Galaxy Railways поживее будут.

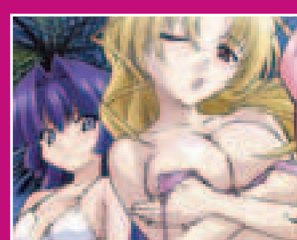


Maburaho

■ **Режиссер:** Синъитиро Кимура, 2003 ■ **Наш рейтинг:** ★★★



«Береги ген смолоду» – таков девиз легкомысленного сериала Maburaho. Мальчишка Кадзуки живет в полуволшебном мире, где магия стала частью повседневной жизни, а способности к колдовству определяют общественный статус. Тем хуже для него: сам Кадзуки, выходец из семьи гениальных магов и потомственных ворожей, может творить волшебство ровно восемь раз за всю жизнь. Бедняга не знает, что и подумать, когда на его шею вешаются три девушки, каждая из которых впопыхах признается в любви и называет себя его невестой. Зато девушки знают, что делают: мальчишка пусть никуда не годится, но сила его генов пробудится через поколение, и сын Кадзуки станет могущественнейшим из магов. Девицы, само собой, утверждают, что ген вовсе ни при чем, а все они вдруг влюбились в Кадзуки. Ой ли? Посмотрите – узнаете.



Scrapped Princess

■ **Режиссер:** Сойти Масуй, 2003 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★



Аниме-студия BONES, некогда возлюбленная за полнометражный Cowboy Bebop, в свободное от работы над Fullmetal Alchemist время стадами гонит «просто хорошие» и на удивление пресные сериалы вроде Angelic Layer, Wolf's Rain, RahXephon, Kenran Butoh Sai или Kurau: Phantom Memory. Scrapped Princess – как раз из таких. Пасифика Кассул родилась под несчастливой звездой: предсказано, что в свое шестнадцатилетие девушка уничтожит весь мир. Пророчеству не верят двое ее защитников, брат-мечник и сестра-волшебница. Вместе они путешествуют по стране, спасаясь от фанатиков церкви, которых хлебом не корми, дай убить Пасифику и спасти мир. В последних сериях оказывается (спойлер!), что никакой мир она не уничтожит, а спасет человечество от гибели в кибернетической матрице. Простите, что?



Автостопом по Галактике
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Автор:
Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



9 июня
Российская премьера

- **РЕЖИССЕР:** Гарт Дженнингс
- **ЖАНР:** фантастика/комедия

В РОЛЯХ:
Мартин Фримен, Сэм Рокуэлл, Мос Деф, Зуи Дешанель, Билл Найи, Джон Малкович, Уорвик Дэвис

Вы не видели такого со времен кинохитов от «Монти Пайтона»! Настоящий английский юмор, незабываемый театр абсурда и полное соответствие стилю самого Дугласа Адамса – «Летающий цирк» снова на ваших экранах! Теперь в космических декорациях!

Что вы вкладываете в понятие «неудачное утро»? Для одного это кофе, пролитый на новые, с иголочки, джинсы, для другого – захлопнувшиеся перед самым носом двери автобуса, для третьего – внезапная взбучка от препода (босса, гаишника и т.д.)... Тот знаменательный день для скромного английского обывателя Артура Дента (Фримен) тоже начался не совсем удачно. Сперва он узнал, что его дом подлежит немедленному сносу («Проект был выставлен в городской строительной конторе еще 9 месяцев назад!»), затем его близкий друг признался в своем неземном происхождении и, наконец, Артура сразила совсем уж невероятная новость: Земля будет уничтожена инопланетянами в ближайшие часы – планета волею судеб оказалась на пути прокладчиков новой гиперпространственной магистрали («Со всей проектной документацией можно было ознакомиться в районном проектном отделе на Альфе Центавра уже пятьдесят ваших земных лет назад!») Артур вместе со своим инопланетным другом успевают спастись за секунду до взрыва. Теперь единственного (во всей Вселенной) оставшегося в живых землянина ожидают: преследование галактической полиции, встреча с проектировщиками Земли-2, безумная электронная энциклопедия (тот самый Hitchhiker's Guide to the Galaxy), страдающий хронической депрессией робот да поиск смысла жизни. И абсолютного никакого чая... Если вы не знаете, что такое настоящий английский юмор (анекдоты про Холмса и Ватсона не в счет), если вы не смотрели ни одного из фильмов, в которых так или иначе замешаны члены группы «Монти Пайтон», если вы никогда не читали Дугласа Адамса или Терри Пратчетта, а фраза «Всего хорошего и спасибо за рыбу» вызывает только ассоциацию с бессмертным «Брат Митька помирает,



ухи просит»... Что ж, даже в этом случае для вас не все еще потеряно – всего несколько недель, и вы сможете ознакомиться с киноэкранизацией, не побоюсь этого слова, культовой книги «Автостопом по Галактике», уже давно ставшей классикой ироничной фантастики. Создатели фильма обещают тщательное следование букве и стилю Дугласа Адамса, отсюда вывод, что нас ожидают, как минимум, феерия самых невероятных ситуаций, торжество неподражаемой сатиры и юмора и просто ошеломительная услада для глаз и ушей. Если же брать по максимуму, то... нет, ну конечно, фильмом года будет «Месть ситхов». Впрочем, что нам стоит сделать «Автостопом» лучшим фильмом года в одной из параллельных вселенных – это будет вполне в духе Адамса. ■



КИНОФАКТЫ

Кто такой Дуглас Адамс?
Дуглас Адамс – британский писатель, прославившийся, прежде всего, своими двумя фантастическими сериалами The Hitch Hiker's Guide to the Galaxy и Dirk Gently's Holistic Detective Agency. «Автостопом по Галактике» (или «Путеводитель для путешествующих по Галактике автостопом») первоначально представлял собой комедийную радиопостановку на BBC. Успех передачи заставил Адамса написать «бумажную» версию «Путеводителя», которую позже он превратил в цикл романов. В 1981 году Hitch Hiker's Guide также вышел в виде мгновенно завоевавшего популярность телесериала.

Что есть «Монти Пайтон»?
«Летающий цирк Монти Пайтона» (Monty Python's Flying Circus) – британский комедийный телесериал (1969), объединивший несколько неординарных личностей, позднее ставших знаменитостями. Некоторые сравнивают влияние Грехама Чепмена, Джона Клиза, Терри Гиллиама, Эрика Айдла, Терри Джоунса и Майкла Пэлина на современную комедию с аналогичным вкладом «Битлз» в развитие мировой рок-музыки. «Монти Пайтон» представляет собой целый культурный феномен, вобравший в себя художественные фильмы, телесериалы, многочисленные аудиозаписи, компьютерные игры и книги.

На что похож английский юмор?
См. «Кто такой Дуглас Адамс?» и «Что есть «Монти Пайтон»?»



2 июня
РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

Мадагаскар
Madagascar

РЕЖИССЕРЫ: Эрик Дарнелл, Том МакГрат
ЖАНР: анимационная комедия

РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ :
Бен Стиллер, Крис Рок, Дэвид Швиммер, Джада Пинкетт Смит

Слабым местом «Мадагаскара», скорее всего, окажется не уровень графики или неправильный подбор актеров для озвучки, а элементарные проблемы со сценарием.

Лев Алекс (Стиллер), зебра Марти (Рок), жираф Мелман (Швиммер) и бегемотиха Глория (Смит) – самые закадычные друзья, которых вы только можете встретить в... Центральном зоопарке Нью-Йорка. Когда непоседливая зебра исчезает из своей клетки, оставшаяся троица вырывается на свободу и отправляется на поиски пропавшего товарища. И они встречаются – на борту корабля, который держит курс на остров Мадагаскар. Судно терпит крушение, однако веселый квартет попадает на берег острова в целости и сохранности. Теперь им, взращенным в неволе, предстоит узнать, что такое настоящая дикая жизнь...

После удачного выстрела Pixar (это о «Суперсемейке») и более-менее заметного выступления Blue Sky (а это о «Роботах») весь мир замер в ожидании ответного хода DreamWorks. Сможет ли студия своим «Мадагаскаром» сказать что-то новое в мире трехмерной анимации? Вот в чем вопрос. Пока что вести от счастливчиков, по-



павших на sneak preview, представляют собой самые противоречивые мнения. Если подбор актеров все однозначно одобряют (впрочем, у нас совершенно другой расклад – см. «Факты»), а уровень графики мы и сами видели по кочующим в Сети трейлерам, то большие сомнения вызывает скучноватый сценарий и «отчетливо выраженная затянутость» второй части мультфильма. Остается надеяться на команду безбашенных пингвинов. ■

КИНОФАКТЫ

Кому отдать голос?
Как ни странно, но наиболее востребованным оказалось место актрисы, озвучивающей бегемотиху Глорию. За это право боролись Мадонна, Дженнифер Лопес и Гвен Стефани, но удача улыбнулась супруге Уилла Смита, Джаде Пинкетт.

А как у нас?
Лев достался Константину Хабенскому, ведущая «Муз-ТВ» Маша Малиновская отхватила бегемотиху, заторможенного жирафа озвучит Александр Цекало, ну а Оскар Кучера взвалил на себя зебру Марти.

Давайте меняться!
Первоначально саундтреком к мультфильму планировал заняться Гарри Грегсон-Уилльямс, которого затем сменил Ганс Циммер. За несколько недель до этого случился обратный маневр: Грегсон-Уилльямс занял место Циммера, который на тот момент уже был заявлен как официальный композитор фильма «Царство небесное».

■ 2004 ■ «Гемини Фильм» ■ 2.35:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский дубляж, английский) ■ субтитры (рус/англ) ■ бонусы: анонс DVD, аудиокомментарии, возможность просмотра расширенной версии

Чужой против Хищника
Alien Vs. Predator

РЕЖИССЕР: Пол Андерсон
ЖАНР: экшн/хоррор/триллер

В РОЛЯХ:
Санаа Латан, Рауль Бова, Лэнс Хенриксен, Эвен Бремнер

Археологическая экспедиция обнаруживает под толщей антарктического льда... храм ацтеков, являющийся пристанищем для Чужих. Одновременно с археологами в странное сооружение попадают пятеро Хищников, для которых это является актом охотничьей инициации. В разгоревшейся бойне люди оказываются меж двух огней...

Если столкнуть нос к носу двух легендарных тварей, не всегда получается здорово. Точнее, практически, никогда. Если только это не комедия. От еще более низких оценок «ЧпХ» спасает лишь то, что многие сцены снимались в специальном режиме «чотаслышу-ничоневижу».

ДИСК: Три причины по которым следует его приобрести: 1) вы без ума от Чужих; 2) вы без ума от Хищников; 3) вы любите хорошие DVD-издания – как ни странно, но фильм действительно удостоился качественной оцифровки. ■



■ 2004 ■ CP Digital ■ 1.85:1 (анаморф) ■ DD 5.1 (русский дубляж, русский синхрон, английский) ■ субтитры (рус) ■ бонусы: фильм о Давиде Белле, фильмографии, DVD-анонсы, каталог релизов

13-й район
Banlieue 13

РЕЖИССЕР: Пьер Морель
ЖАНР: экшн/фантастика

РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ:
Сирил Раффаэлли, Давид Белль, Тони Д'Амарио, Биби Насери

2013 год. Городские власти превратили Париж в некое подобие средневековой крепости, отгородив его от «неблагоприятных» пригородов бетонными стенами. Полицейскому Дамьену (Раффаэлли) необходимо попасть в один из самых бандитских районов, 13-ый, чтобы обезвредить бомбу, взрыв которой способен унести миллионы жизней. Эту спецоперацию ему помогает провернуть Лейто (Белль), отчаянный малый, выросший в том самом районе... Оказывается, и тупые боевики бывают просто захватывающими. Вернее, не просто, а чудовищно. Более того, французы, как выяснилось, тщательно скрывали свои таланты в области боевых искусств. Сюрприиииз!

ДИСК: Драйвовому фильму – драйвовый диск. Звучит странновато, но так оно и есть: качественная картинка и энергичный звук помогут на полтора часа перенестись прямо в 13-й район. ■





Ведущий рубрики: Константин «Wren» Говорун

Хотя здесь мы рассказываем прежде всего о новинках, время от времени будут попадаться книги прошлых лет, волей российских издателей и разработчиков ставшие актуальными. Имеется в виду, что по их мотивам делают игры. Конечно, рецензию на «Трудно быть богом» Стругацких писать совершенно нет желания, однако о романе «Не время для драконов» Лукьяненко и Перумова как-нибудь обязательно напомним. Вдруг кто-то еще не читал?



Михаил Успенский

«Невинная девушка с мешком золота»

■ **ЖАНР:** юмористическое фэнтези
■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2005 года

Открывая новый роман Михаила Успенского, я уже прекрасно представлял себе, что меня ждет в этой книге. Еще по «Приключениям Жихаря» помнил, насколько оригинальны и необычны язык автора и его сюжеты. Повторю еще раз: проза Успенского весьма специфична – это никоим образом не типичный юмористический фэнтезийный боевичок, коими нас стабильно осчастливливают отечественные книгоделы. Форма здесь довлеет над содержанием – Успенский каждое описание, каждый диалог не просто стилизует под какую-то конкретную эпоху или культурный контекст, а делает это дважды, трижды, четырежды. В результате читатель получает былинных персонажей (героев «Маугли» Киплинга, Дубровского, Синюю Бороду...), действующих во времена Петра Первого и ведущих себя соответственно. При этом они будто сошли со страниц опубликованных в советскую эпоху книг, прочитанных и пересказанных Успенским уже сейчас – с учетом современных российских реалий. Произвести декодирование этой цепочки «на лету», во время чтения – занятие не из простых, ведь без узнавания цитат, конкретных исторических событий и персоналий проделать это невозможно – требуется определенный запас эрудиции. Что особенно важно, Успенский отнюдь не пытается лишь насмешить читателя – под многослойной броней юмора и гипербол скрываются представления писателя о современной российский действительности, которые он ловко подсовывает читателю в качестве якобы фантастического сюжета. Как в романе «Кысь» Татьяны Толстой, но более умело. Часть персонажей – и вовсе имеет однозначно определяемые прототипы – например, Хавьера Солано (комиссар Евросоюза по внешней политике и безопасности) и Карлу дель Понте (Главный прокурор Международного трибунала для бывшей Югославии). Вот такое у нас политизированное фэнтези. ■

Александр Зорич

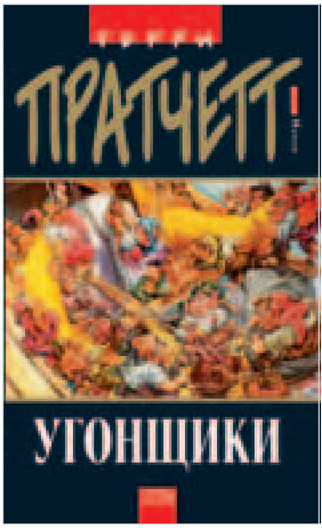
«Завтра война»

■ **ЖАНР:** космическая опера
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2003 год

Книга вышла давно – еще в 2003 году – однако особенно актуальной для наших читателей стала лишь на днях, когда была анонсирована игра по ее мотивам. Точнее, по всей трилогии, посвященной войне, которую в XXVII веке Россия и ее союзники ведут против космической империи Конкордия. Воюют наши потомки не с инопланетянами, а такими же людьми, разве что персами по национальности.

Зорич умело держит читателя в напряжении от начала и до конца, привлекает и любовными линиями, и масштабными сражениями, и политическими интригами. По стилю «Завтра война» сильно напоминает исторические романы Валентина Пикуля с той лишь разницей, что все события книги вымышлены. Пилоты Российской Директории наивны, патриотичны, правильны – ровно как советские офицеры. Они стесняются поцеловать девушку – им проще прокричать «Служу России!» в ответ на очередной безумный приказ командования. Союзники коварны, бесчестны и продажны, но отношение к ним скорее снисходительное. Между прочим, США – второстепенная держава, зато голову в XXVII веке подняли южноамериканцы. Враги – они попросту другие. Они не понимают, как убога и неправильна их жизнь, хотя хорошие люди есть и по ту сторону линии фронта. Читатель быстро понимает, что перед нами – настоящий конфликт цивилизаций, причем далеко не факт, что с точки зрения современного человека права сторона, на которой воюет главный герой. Интересно, что как минимум одну идею Зорич позаимствовал у Виктора Суворова – о том, что Советский Союз готовился напасть на Германию первым, и нацисты были просто вынуждены нанести превентивный удар. В целом же трилогия Зорича – ничуть не хуже историй о Виктории Харрингтон, например. Последнее утверждение касается не только сюжета, но и описания космических баталий – правдоподобного, системного, интересного. Именно благодаря этому трилогия Зорича – практически идеальный вариант для создания симуляторов по мотивам. ■





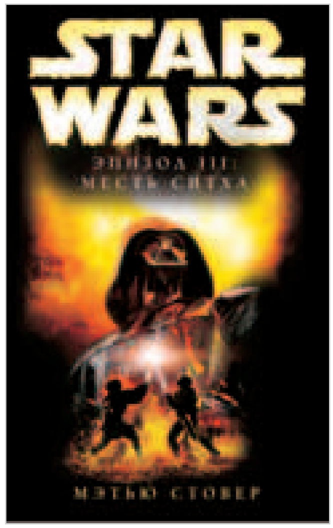
Терри Пратчетт

«Угонщики. Мир номов»

■ ЖАНР:	фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года

Все зависит от точки зрения. В частности, от того, насколько высоко она расположена. Если в тебе всего десять сантиметров роста, даже переход улицы – сложное и рискованное предприятие. Не всякий на такое решится. А уж для того, чтобы пуститься в путь на огромном рычащем чудовище под названием «грузовик», требуется по-настоящему веская причина. Например, чтобы весь мир начал рушиться. Мир, каким он видится, если смотреть снизу вверх.

Терри Пратчетт – один из самых читаемых британских писателей, ярчайший автор юмористической фэнтези, создатель грандиозного цикла бестселлеров «Discworld» («Плоский мир»), насчитывающего более 30 книг. За вклад в литературу он удостоен в 1998 году звания Кавалера Ордена Британской Империи. Издания Пратчетта ежегодно входят в двадцатку самых продаваемых в Британии книг. Книги переводятся на все основные языки мира, экранизируются, по некоторым из них создаются компьютерные игры.
«Номы» – это еще один не менее интересный цикл автора о маленьких существах – номах, ростом не более десяти сантиметров, которые живут рядом с людьми в мусорных контейнерах, старых ящиках из-под гамбургеров, под полом универсального магазина. Это умные, веселые и предприимчивые существа, которые умеют постоять за себя. Пережив множество приключений, они научились управлять грузовиком и вовремя спасаются из сносимого магазина. Сталкиваясь с миром людей, номы находят в нем удивительно много смешного и странного. Первая книга цикла выйдет в мае. Следующие романы трилогии появятся в продаже летом. ■



Мэтью Стовер

«Эпизод III: Месть ситха»

■ ЖАНР:	фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года

Эта история случилась давным-давно в далекой Галактике. Она давно завершилась. И уже ничего не изменишь. Это повесть о любви и потерях, братстве и предательстве, отваге и самопожертвовании. И о смерти мечты. Это рассказ о размытой границе между добром и злом. Хотя все случилось давным-давно и так далеко отсюда, что никакими словами не опишешь время и расстояние, действие происходит сейчас. Сегодня. Все происходит, пока вы читаете эти слова. Звездные армады встречаются в открытом пространстве, пылают города на планетах Галактики. Мир ищет новой стабильности... А дитя-предназначение, найденное много лет назад рыцарем-джедаем Куай-Гон Джинном на планете Татуин, вступает в силу...

«Звездные войны» – самая известная мировая научно-фантастическая сага, включащая кипу книг, несколько фильмов, тонну компьютерных и видеоигр. Только на русском языке опубликовано около 40 книг. «Звездные войны: Эпизод III – Месть ситха» – последняя новеллизация цикла, автором которой на этот раз стал Мэтью Стовер. Книга писалась строго по сценарию фильма под личным руководством Джорджа Лукаса. В литературную версию вошло все то, что присутствовало в оригинальной режиссерской задумке, но по тем или иным причинам не попало в фильм. Роман изобилует эпизодами, оставшимися "за кадром», он расставит все точки над «i» в базовом сюжете саги. С помощью этой книги читатели получат полную и объективную картину вселенной, придуманной Джорджем Лукасом. ■



Николай Басов

«Обретение мира»

■ ЖАНР:	фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года

На Россу, континент, который люди уже привыкли считать своим домом, волна за волной накатываются орды полуразумных пауков-комши. Послушная жестокой воле чегетазуров, подчинивших уже не одну расу Полдневья, это живое оружие предназначено уничтожить человечество, стереть саму память о его недолгом пребывании в этом мире. Противопоставить натиску миллионных армий нечего, кроме призрачной надежды, что и в этот раз Ростик Гринев, человек, наделенный Полдневьем странными способностями и знаниями, найдет выход из тупика. Но хватит ли ему времени? И какова будет цена за обретение мира?

Николай Басов – известный российский писатель-фантаст, знакомство с творчеством которого у российских читателей состоялось еще в конце 80-ых годов. С тех пор из-под пера писателя вышло более 20 романов в самых различных жанрах, первый из которых, из цикла о Лотаре, был издан в 1995 году. При этом далеко не все знают, что перу Басова принадлежит, например, учебник писательского мастерства «Творческое саморазвитие». Но, тем не менее, самые известные направления его творчества – это фэнтези и научная фантастика.
Новый роман «Обретение мира» – продолжение цикла «Мир вечного полдня». Это научно-фантастическая история о провинциальном российском городке, перенесенном неведомой силой в чуждый, загадочный и непокоренный мир – на внутреннюю поверхность Сферы Дайсона, огромного искусственного образования, где сосуществуют миллионы непохожих друг на друга цивилизаций... ■



Виктор Бурцев

«Пленных не брать!»

■ ЖАНР:	фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года

Недалекое будущее. Россия, раздираемая нищетой и внутренними конфликтами, обменявшаяся тактическими ядерными ударами с Украиной и ввязавшаяся в катастрофическую войну с Грузией. Бывший танкист Валерий Птахин, который оказывается замешан в загадочной военной миссии на нейтральной территории. Недалекое прошлое. Советский союз, войска которого незадолго до начала Великой Отечественной войны вторгаются в Финляндию. Полковой комиссар Станислав Воскобойников, направленный командованием в загадочную военную миссию в глубине финской территории. Прошлое и будущее не пересекаются. Но рано или поздно две секретные миссии сольются в одну.

Виктор Бурцев (коллективный псевдоним, под которым работают Юрий Бурносов и Виктор Косенков) – один из самых интеллектуальных и интересных авторов на сегодняшний день в российской фантастической литературе. Роман «Алмазные НЕРвы», впервые изданный в 2000 году, принес Виктору Бурцеву премию «Старт» за лучший дебют на фестивале фантастики «Аэлита». Это первый в истории нашей фантастики случай, когда столь весомая награда досталась произведению, созданному авторами, ни разу не видевшимися в жизни (они лишь общались по электронной почте). Затем вышли два романа-продолжения, составившие популярную «Алмазную трилогию», и «Зеркало Иблиса» – не менее успешный роман, но уже в другом направлении – криптоисторическом. Новый роман «Пленных не брать!» – криптоистория и антиутопия в одном флаконе. ■

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

ВЫГОДА
Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков

ГАРАНТИЯ
Вы гарантированно получите все номера журнала
Единая цена по всей России

СЕРВИС
Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ осуществляется заказной бандеролью
или с курьером

Бесплатный телефон по всем вопросам подписки
8-800-200-3-999
(включая абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон)

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + 2 CD



230р — **за месяц (2 номера)**
(экономия 60 рублей*)

1380р — **за 6 месяцев (12 номеров)**
(экономия 360 рублей*)

2484р — **за 12 месяцев (24 номера)**
(экономия 996 рублей*)

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + DVD



250р — **за месяц (2 номера)**
(экономия 60 рублей*)

1500р — **за 6 месяцев (12 номеров)**
(экономия 360 рублей*)

2700р — **за 12 месяцев (24 номера)**
(экономия 1020 рублей*)

* экономия от средней розничной цены по Москве

ЗАКАЖИ ЖУРНАЛ В РЕДАКЦИИ И СЭКОНОМЬ ДЕНЬГИ

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку:

- [ ] на журнал «Страна Игр» + 2CD
- [ ] на журнал «Страна Игр» + DVD

на ☐ месяцев

начиная с ____________________ 2005 г.

- [ ] Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- [ ] Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________

область/край ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом __________ корпус __________

квартира/офис ____________________

телефон (______) ____________________
(код)

e-mail ____________________

сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с ________ 2005 г. (месяц)	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с ________ 2005 г. (месяц)	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. **Заполнить купон и квитанцию**
2. **Перечислить стоимость подписки через Сбербанк**
3. **Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:**

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 924-96-94;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам по подписке можно звонить бесплатно по телефону 8-800-200-3-999.
С 1 января 2005 года открыт бесплатный доступ для абонентов сети МТС, БиЛайн, Мегафон.
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

Москва: ООО «Интер-Почта», тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО «Корпоративная почта», тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

www.interpochta.ru

БЕГИ И СТРЕЛЯЙ. (ВСЕХ УБИВАЙ...)



ХВАТАЙТЕ АВТОМАТ, НАЦЕПЛЯЙТЕ БАНДАНУ И ВПЕРЕД, ВАС ЖДЕТ МЯСО!

Рамки жанра, условно называемого нами run 'n gun (или «беги-стреляй», если угодно), очертить, вроде бы, несложно. Солдат, инопланетянин или еще кто бежит вперед, поливая мириады бесконечных врагов огнем. Арсенал его таков, что можно в одиночку разгромить армию небольшого государства. Возможно, именно потому, что мы выросли на фильмах с участием Сталлоне и Шварценеггера (не считая всяких Ван Даммов и Сигалов), такая концепция легко покорила сердца геймеров в 80-х и 90-х годах и до сих пор актуальна.

Впрочем, можно долго рассуждать о подростковых комплексах, но в любом случае спровоцировать выброс в кровь адреналина так, как это делают представители жанра run 'n gun, могут лишь немногие игры. Проекты вроде Green Beret, Ikari Warriors, Berzerk и даже Gauntlet все могут быть отнесены к «беги-стреляй», и хотя перспектива обзора в них может различаться (вид сбоку, вид сверху), основы геймплея всегда одинаковы. Есть ваш персонаж (иногда – с несколькими друзьями), и есть плохие парни в неограниченных количествах. Их надо убивать.

Если из этого описания вам еще не до конца ясно, что мы имеем в виду, зачастую достаточно посмотреть на обложку коробки с игрой, чтобы все понять. Выбрав проект вроде Arnie, Mercs, Gryzor или Midnight Resistance, первым делом обязательно обратите внимание на мускулистых ребят, пышущих агрессией, с невероятными прическами и огромными пушками наперевес. Последние могут выглядеть просто-таки чудовищно (видимо, в дизайнеры к играм в стиле run 'n gun часто идут люди с комплексом неполноценности) – кажется, будто из них можно разносить планеты, а не укладывать штабелями банальных террористов или пришельцев.

Все эти шутеры могут казаться простенькими по современным стандартам, но это ничуть не умаляет ценности жанра. Как и shoot 'em up, они в свое время были исключительно популярными, и до сих пор выходят новые экземпляры (к сожалению, лишь эпизодически).

Мы предлагаем вам рассказ о наиболее типичных представителях жанра, которые, к тому же, востребованы и по сей день. Просто потому, что в них интересно играть. Так как отличных стрелялок вышло великое множество, мы не можем описать их все, но представленных ниже 15 экземпляров вам хватит, чтобы начать увлекаться ими и войти во вкус.



METAL SLUG

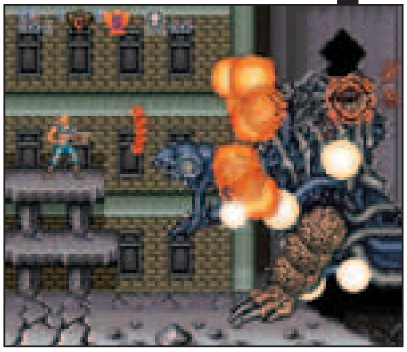
Год: 1996
Платформа: Arcade/Neo Geo AES
Разработчик: SNK
Похожие игры: Contra, CT Special Forces, Alien Hominid

Для многих сериал Metal Slug остается вершиной жанра run 'n gun. Великолепная двухмерная графика, отличная анимация спрайтов и увлекательный геймплей – игра практически является идеалом по всем параметрам.
Но есть у нее и своя изюминка. Несмотря на то, что посвящена игра Второй мировой, она отличается изрядной долей юмора. Мультяшные герои расстреливают, сжигают, давят и взрывают смешных врагов. Чуть ли не на каждом новом экране нас ждет забавная сценка – то один из врагов-парашютистов разбился насмерть без вашей помощи, то солдаты засиделись у костра и не заметили, как к ним подошел герой. На славу поработали дизайнеры уровней и боссов – игра никогда не наскучивает, всегда вам показывают что-то новенькое.
Начиная с обычным автоматом, а также набором бомб, герой мог, спасая заложников, получать доступ к более мощным средствам убиения врагов. Ручные пулеметы, огнеметы и ракетометы – лишь немногое из того, что может достаться ему. Не стоит забывать и о вынесенном в название игры танке – собственно, Metal Slug. Мощные пушки особенно полезны в борьбе с боссами – достаточно сильными и живучими, чтобы остановить даже матерого геймера. Однако, в отличие от многих шутеров, Metal Slug никогда не казался «непроходимым» или «нечестным». Повторюсь, великолепная игра.

CONTRA III: THE ALIEN WARS

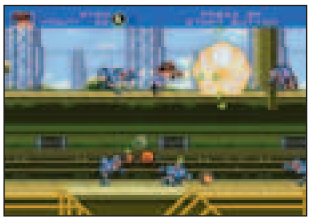
Год: 1992
Платформа: SNES
Разработчик: Konami
Похожие игры: Contra, Super Contra, Contra Hard Corps, Contra Shattered Soldier

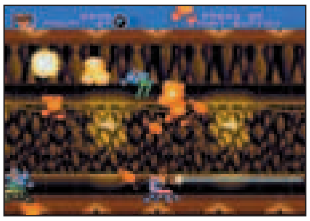
Хотя Contra и Super Contra уже были прекрасными представителями жанра, самым лучшим проектом серии стала, пожалуй, Contra III: The Alien Wars. Она вышла достаточно рано на 16-битной консоли от Nintendo и быстро подняла планку, установленную первыми двумя играми. В первую очередь – огромными боссами, значительно более совершенной двухмерной графикой и, в особенности, мощным саундтреком. Супербомбы, уничтожающие все на экране, оригинальные боссы (достаточно вспомнить черепаху, плюющуюся плазмой, или робота-скелета) и правильный уровень сложности (высокий, но вполне честный) сделали новую Contra идеальным выбором для любителей жанра в том году. Отдельно стоит отметить, что помимо стандартного для 16-биток независимого скроллинга переднего и заднего планов, в игре были задействованы 3D-возможности консоли (режим Mode-7) на уровнях с видом сверху. Хотя позже вышли и другие игры серии на не менее солидных платформах (например, гениальная Contra: Hard Corps на Mega Drive), лишь немногие смогли передать всю суть концепции Contra. После пары неудачных попыток на PlayStation на PlayStation 2 вышла Contra: Shattered Soldier – шаг в правильном направлении. Увы, но Neo Contra, хоть и оказалась приличной игрой, от завоеваний предшественников в основном отказалась. Поэтому если хотите увидеть правильный run 'n gun – доставайте с полки SNES или Mega Drive.



GUNSTAR HEROES

Год: 1993
Платформа: Mega Drive
Разработчик: Treasure
Похожие игры: Gunners Heaven, Rooster

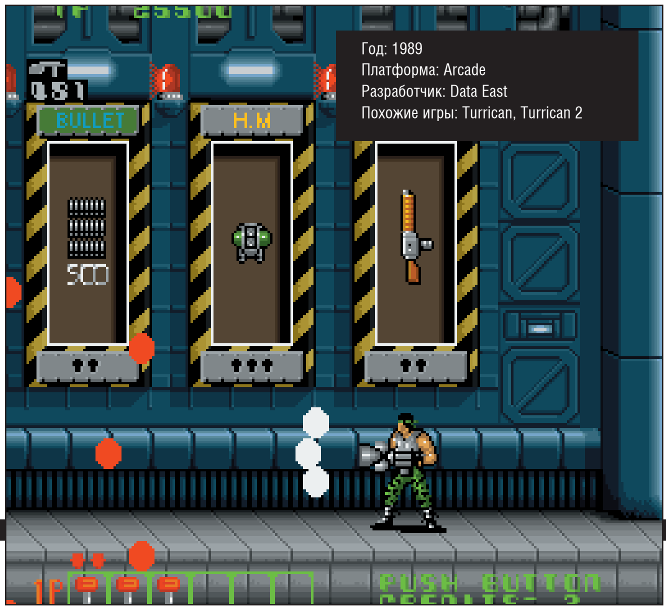




Дебют культовой команды Treasure на Mega Drive сразу же привлек к ней внимание поклонников нашего любимого жанра. Gunstar Heroes, к тому же, стал важным техническим достижением для 16-битной консоли. Когда игра поступила в продажу, челюсти владельцев Mega Drive отвисли – им никогда и не снился такой зрелищный боевик. На экране одновременно крутилось огромное количество спрайтов, они вращались, передвигались и масштабировались к вящему удовольствию геймера. При виде этого поклонники SNES рвали на себе волосы! А что происходило, когда они осознавали, насколько хорош игровой процесс...
Разнообразие украшает любую игру, и создатели Gunstar Heroes прекрасно это понимали. Геймер то катался на вагонетках, то выдавал очереди свинца в парящее в воздухе огромное лицо с недоброй ухмылкой.
Конечно, можно считать Gunstar Heroes хорошей копией Contra (с поправкой на куда более мультяшный дизайн), но скорее речь идет о новой работе тех же самых мастеров. Ведь большинство сотрудников Treasure ранее трудились во внутренней студии Konami. Все очень просто, как видите. К тому же, в Gunstar Heroes и оригинальности – хоть отбавляй. Даже мелкие детали, вроде возможности переключать оружие или выбирать между режимами стрельбы на ходу или же на месте, добавляли игре шарма и превращали ее в один из лучших представителей жанра на 16-битных платформах.

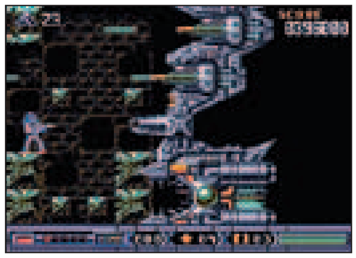
MIDNIGHT RESISTANCE

Самая важная отличительная черта Midnight Resistance от Data East – уникальная система управления. Вместо того чтобы использовать стандартную схему с джойстиком и набором кнопок, Data East оборудовала свой аркадный автомат специальным датчиком, позволявшим вести огонь в восьми направлениях. Это не только оставляло у геймера уникальные впечатления от игровой сессии, но и создавало простор для выбора различных вариантов стратегии прохождения уровней. До сих пор не так уж много проектов могут похвастаться такой фишкой.
Естественно, все эти стратегии в игре востребованы. Хотя первый уровень можно было пройти без проблем и так, в дальнейшем количество врагов возрастало настолько, что приходилось прилагать недюжинные усилия для того, чтобы и маневрировать между ними, и отстреливать гадов. Если бы не та самая оригинальная система управления – нипочем бы не справиться. Возможно, именно поэтому игра так и не была портирована на домашние системы.
Другая интересная фича – система ключей. Эти предметы вываливались из врагов и давали доступ к серьезным видам вооружений. Шотганы, огнеметы и «веерники» (огонь в трех направлениях) – отличный способ развлечься после тяжелого рабочего дня.



Год: 1989
Платформа: Arcade
Разработчик: Data East
Похожие игры: Turrican, Turrican 2

TURRICAN 2



Год: 1990
Платформа: Amiga
Разработчик: Factor 5
Похожие игры: Turrican, Turrican 3, Midnight Resistance

Несмотря на то что и оригинальный Turrican поразил наше воображение (особенно версия для Commodore 64), следует признать, что сиквел понравился еще больше. В то время как локации на C64 были весьма симпатичными и относительно хорошо детализированными, используя все возможности железа, сиквел, вышедший на Amiga, выглядел не в пример привлекательнее. Именно здесь вышла игра, которая выглядела совсем как настоящая аркадная версия, а не упрощенная ее копия.
Стремясь во всем улучшить игру, разработчики Turrican 2 добавили в игру гораздо более длинные уровни (всего имеется около 1500 экранов, наполненных врагами), причем сцены в стиле run 'n gun сменялись элементами shoot 'em up для вящего разнообразия. Пожалуй, ни на один момент действо и в оригинальном Turrican не могло показаться скучным, сиквел же стал еще более заводным, ярким и динамичным. Враги нападают целыми тучами, боссы – шедевры дизайна. Вся игра кажется идеальным образцом того, как надо делать настоящие аркады. В ней чувствуется завершенность – то, чего не хватало многим хитам 16-битной эпохи.
В то время как она не была столь же инновационной игрой, как и первая часть, она оказалась достаточно свежей и интересной, чтобы геймеры по всему миру ее полюбили.. Многие фанаты Amiga относят Turrican 2 к числу наиважнейших проектов для этой платформы. Так ли это, сказать сложно, но доля истины в их словах есть.



THE CHAOS ENGINE

Антикварный анархо-панк в шутерах? Это The Chaos Engine!





Год: 1993
Платформа: Amiga
Разработчик: The Bitmap Brothers
Похожие игры: Chaos Engine 2, Alien Breed, Gauntlet

В дни расцвета 16-битных консолей казалось, что команда Bitmap Brothers просто не может сделать что-то плохое. Когда они то представляли свежий взгляд на спортивные игры вроде Speedball, либо готовили впечатляющие shoot 'em up вроде Xenon 2, все их работы принимались на ура и критикой, и простыми геймерами. The Chaos Engine поднимает одну из любимых тем Bitmap (обилие металла и темный футуристический мир) и добавляет в run 'n gun элементы стратегии, хотя, конечно, и без сумасшедшей пальбы дело не обошлось.
Место действия – альтернативная Викторианская Англия в стиле паропанк, причем играть можно строго вдвоем. Впрочем, если друга под рукой не нашлось, можно «позвать на помощь» AI. Каждый персонаж имеет свой уникальный набор способностей, причем их можно апгрейдить в конце каждого уровня. Собственно локации представляют собой настоящие лабиринты, для прохождения которых необходимо активировать особые узловые точки. Именно эти элементы логической игры и превратили боевик The Chaos Engine в один из наиболее уникальных представителей жанра run 'n gun.

MERCS

Год: 1990
Платформа: Arcade
Разработчик: Capcom
Похожие игры: Commando, Shock Troopers, Ikari Warriors

Мы обожаем крутые шутеры, и MERCs – один из самых заковыристых. Capcom взял за основу наработки Ikari Warriors и сериала Commando, а затем создал настоящий аркадный хит, который кушал жетоны один за другим, опустошая карманы геймеров.
Герой десантировался с вертолета с простой задачей – спасти президента Соединенных Штатов Америки и вернуть его в Овальный кабинет, что в Белом доме. Действо начиналось незамедлительно, и еще до того как вы добирались до босса первого уровня, на счету наемника было сорок загубленных жизней и сотня с лишним просвистевших мимо ушей пуль. И пара смертей, естественно. Несмотря на то что в MERCs герой не умирал от первого же попадания (была линейка энергии), и увернуться от вражеского огня здесь не в пример сложнее, чем в иных играх жанра. Лишь самые опытные геймеры могли пройти уровень с невредимым персонажем под своим ловким управлением.
На более поздних уровнях ваш наемник мог управлять катерами, джипами и танками, а также стационарными огневыми точками. Арсенал включал в себя всеми любимый огнемет – грозу для пехоты противника. Пожалуй, MERCs – идеальная игра для офисных работников, желающих немного поразвлечься после трудного дня. Обязательно какнибудь притащим в редакцию.



NARC

Год: 1988
Платформа: Arcade
Разработчик: Williams
Похожие игры: Crime City, E-SWAT

Если по вашему мнению американские полицейские только и делают, что поедают хот-доги да сортируют бумажки, стоит поглядеть на оригинальный NARC.
Эта ужасно кровавая игра предлагала геймерам взять под свое управление сотрудника отряда по борьбе с распространением наркотиков. Улицы здесь наполнены бандитами, бездомными бродягами и прочими отбросами общества, и хотя предполагается, что вы должны их арестовывать, гораздо интереснее вышибать гадам мозги. NARC выходил в рамках кампании по борьбе с белой смертью, в игре красуется логотип «Победители не используют наркотики» и очки вы зарабатываете за конфискацию упаковок с подозрительным порошком или еще какой гадостью.
Враги, впрочем, не спешили расставаться с отравой и упорно пытались добраться до назойливого копа. Им мешали автомат и ракетомет в руках героя. Во многом NARC напоминает о великолепном аркадном боевике Robotron 2084 (оба – детище Евгения Ярвиса), здесь ровно такой же динамичный геймплей и четкое управление. Не так давно NARC был переиздан в рамках подборки Midway's Arcade Treasures 2, так что игрой может насладиться каждый владелец консоли PS2.





ALIENS

Год: 1990
Платформа: Arcade
Разработчик: Konami
Похожие игры: Contra, Alien Hominid

Забудьте о жуткой атмосфере игр по мотивам «Чужих», вышедших на 8-битных платформах. Здесь у нас не ужастик, а зрелищный аркадный боевик с непрекращающейся стрельбой. Интересно, что разработчики не ограничились позаимствованными из фильма инопланетянами, но и придумали свои собственные виды чужих. Впрочем, не стоит сразу воспринимать это в штыки – оригинальные монстры в игре присутствуют в аутентичном виде. А с новыми гадами она стала еще веселее!
Управляя Рипли, либо Хиксом, вы должны были спасти девочку Ньют и уничтожить как можно больше инопланетян. Konami не поскупилась на арсенал – в дополнение к обычной винтовке вам могли достаться огнеметы, гранатометы и стреляющие сразу в три стороны ракетометы.
Особенно нам запомнилась сцена, позаимствованная напрямую из фильма, – где герои прорываются сквозь полуразрушенный комплекс на бронетранспортере. Чужие не дремлют и пытаются остановить людей, и геймеру приходится держать их на расстоянии.
Яркие, даже в чем-то мультяшные цвета разительно отличают игру от мрачного фильма, однако это вполне оправдано. Пожалуй, один из лучших боевиков в этой вселенной.

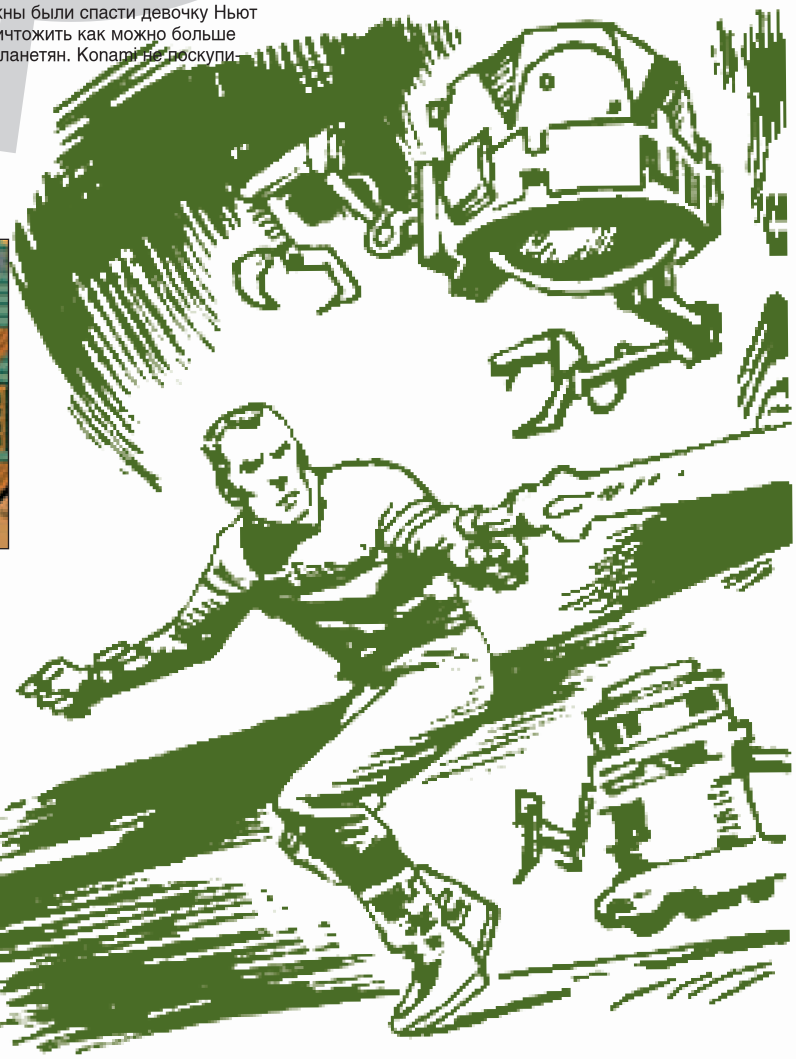
SUNSET RIDERS

Год: 1991
Платформа: Arcade
Разработчик: Konami
Похожие игры: Wild Hearts, Blood Bros

Было бы преступлением не упомянуть эту замечательную игру. Классический хит от Konami запомнился интересным дизайном уровней и фирменным юмором. Местом и временем действия был выбран Дикий Запад времен его освоения, Sunset Riders предлагал на выбор четырех персонажей, род занятий которых был таков – отыскивать людей, за головы которых назначена награда.
Пожалуй, самое важное отличие игры от других – именно сеттинг; все же, инопланетяне, гигантские роботы и злобные фашисты уже несколько поднадоели. А здесь и боссы – колоритные ковбои, и вместо боевой техники – стадо быков. Не обошлось и без



сцены с погоней на лошадях с последующей перестрелкой. Не стоит забывать и о шутках. Например, попробуйте оказаться в эпицентре взрыва – увидите, как творящийся на экране ад отражается в выпученных глазах героя.
Пожалуй, лишь Metal Slug может сравниться с Sunset Riders в этом плане.



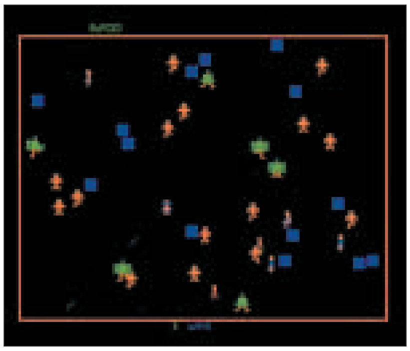
ВАРИАЦИИ НА ТЕМУ

Хотя можно решить, будто жанр run 'n gun ограничивается шутерами с видом сбоку, это несколько не так. Многие геймеры вообще могут заявить, что Metal Slug или Turrican являются платформерами с элементами шутера, другие начнут вспоминать о проектах вроде Rastan и Bionic Commandos. В любом случае, никаких четких рамок мы наметить не можем – все зависит от индивидуального восприятия каждой игры. При желании даже можно дойти до того, что назвать Doom игрой в стиле run 'n gun (то есть, «беги-стреляй»).
С другими жанрами проще. Никто не догадается назвать OutRun и Chase HQ не гонками, а как-то по-другому. Однако игры в стиле run 'n gun могут содержать самые разные элементы геймплея, и как-то унифицировать их нельзя. На этих двух страницах мы расскажем о вещах, которые нельзя не упомянуть в связи с рассматриваемой темой, хотя и принадлежность указанных игр к run 'n gun может быть подвергнута сомнению. Итак, готовьтесь к очередной порции классики...

ROBOTRON 2084

Год: 1982
Платформа: Arcade
Разработчик: Williams
Похожие игры: Smash TV, Total Carnage

Многие успешные игры добились признания благодаря совершенно незначительным, казалось бы, деталям концепции. В Robotron 2084 ваш герой оказывался окруженным толпой злобных роботронов. Врагов здесь надо убивать без сожаления, стараясь при этом спасти как можно больше землян.
Все действие игры происходило на одном экране, количество врагов по мере прохождения увеличивалось в разы. Уникальна система управления Robotron – одним джойстиком геймер управлял передвижениями героя, другим – выбирал направление его стрельбы. Это не только создавало уникальные впечатления от игры, но и поощряла геймеров на изобретение новых стилей прохождения уровней.
Первые уровни были достаточно простыми – на вас лишь нападали толпы роботронов, тупо и прямо, без всяких изысков. Позднее, однако, стрелять приходилось во все стороны, не жалея пальцев. Многие более известные хиты, вроде Smash TV или Total Carnage, своими идеями обязаны именно Robotron 2084, и поэтому мы считаем, что как бы хороши они ни были, рассказать следует именно об оригинальном проекте.



Роботроны. Тысячи штук. Мясо. Пушечное мясо.



CABAL

Год: 1988
Платформа: Arcade
Разработчик: TAD Corporation
Похожие игры: Nam 1975, Blood Bros, Wild Hearts

Здесь, как и в случае с Robotron 2084, действие происходило на одном экране, никакого скроллинга. Однако почти все ингредиенты настоящего хита в стиле run ‘n gun имеются. Есть достаточно серьезный набор оружия, количество врагов зашкаливает за рамки разумного, а в конце уровней героя ждут гигантские боссы. Все на месте, как видите, просто приспособлено к одноэкранному действу, как в том же Robotron 2084.
Используя трекбол (была и версия игры с обычным джойстиком), вам необходимо было то прятаться за стену, то расстреливать врагов. И так до тех пор, пока они все не умрут страшной смертью, – тогда вас перекидывали на новый этап. Уклоняться от огня можно было влево или вправо, однако стрелять – лишь стоя на месте. Несмотря на то что стен, прикрывающих героя, на каждом уровне поначалу не так и мало, огонь врага может постепенно разрушить их. К счастью, вы могли ответить той же монетой и превратить в руины все вокруг мощными гранатами. Естественно, их запас ограничен, поэтому расходовать на излишне легкие цели не рекомендуется.
Использование трекбола в Cabal оказалось весьма удачным решением (уж куда лучше, чем с джойстиком, хотя в России мне попался именно такой вариант), и хотя игра была достаточно однообразной, она запомнилась многим геймерам.



Вам нравится взрывать все на своем пути? Cabal подойдет.

SHINOBI



Год: 1987
Платформа: Arcade
Разработчик: Sega
Похожие игры: Shadow Dancer, Rolling Thunder 2, Elevator Action Returns

Shinobi – игра, которую мы включили в материал после долгих раздумий. Но несмотря на то, что здесь немало элементов настоящего платформера, большую часть времени надо просто идти вперед и убивать плохих парней.
На вооружении у ниндзя по имени Джо Мусаси имеется бесконечный запас сюрикенов (интересно, где он их хранит) и верный меч, задача – спасти похищенных детишек и вернуть их клану Ига. Хотя пройти уровень можно было, не убивая ни одного врага (игра начисляла большое количество очков за такой стиль прохождения), гораздо веселее. Супостаты швыряются мечами, тыкают ножами и стреляют из винтовок, однако сюрикены и магия ниндзя помогут справиться с ними.
Добавьте к этому постоянный прессинг со стороны врагов – действие не оставляет геймера ни на секунды. Есть даже бонус-раунды, где вам нужно расстреливать вражеских ниндзя сюрикенами, чтобы в качестве приза получить дополнительную жизнь. Особый шик игре добавляют боссы – вроде швыряющегося огнем Ken-Oh и чудища под названием Samurai Red Lobster. У Shinobi было немало сиквелов, и все они заслуживают не меньшего внимания.

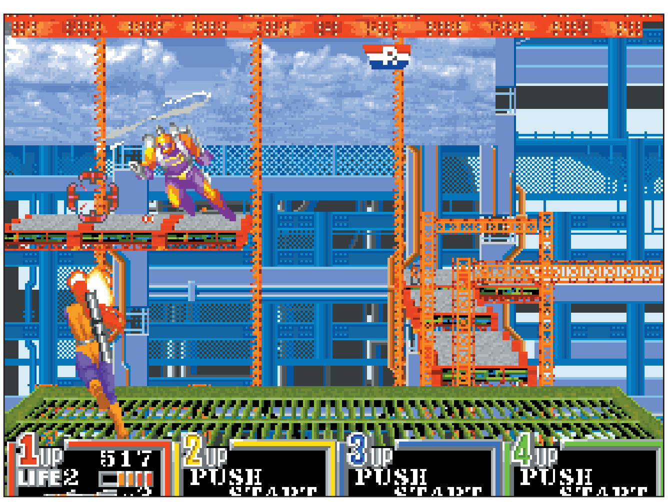
BIOMECHANICAL TOY

Год: 1995
Платформа: Arcade
Разработчик: Zeus
Похожие игры: Gunstar Heroes, Rooster

Как и Shinobi, Biomechanical Toy представляет из себя смесь жанров, однако играть в это чудо так весело, что мы просто не могли пройти мимо. Конечно, по большей части это платформер – здесь даже можно напрыгивать врагам на головы – однако в Biomechanical Toy нашлось место и безумной пальбе во все стороны, поэтому клейма run ‘n gun не избежать.
С оружием здесь наблюдается некий недобор – ничего интересного обнаружить не удалось, зато боссы традиционно хороши. Шахматные фигурки с боксерскими перчатками, висящие в воздухе дьявольские головы и даже компьютерные вирусы встанут у вас на пути. Представьте себе, как же выглядят уровни, где обитают такие монстры! Стиль изображения в Biomechanical Toy напоминает одновременно об «Алисе в Стране чудес» и Micro Machines, так что любителям сюрреалистических пейзажей игра обязательно понравится. Как и положено в платформерах, во время прохождения геймеру попадается огромное количество предметов, пригодных для коллекционирования. Однако команда Zeus так удачно соединила два жанра, что никакой дисгармонии между привнесенными им в геймплей компонентами не наблюдается. Если сможете найти аркадный автомат – сами оцените, насколько хороша Biomechanical Toy.



GI JOE



Год: 1992. Платформа: Arcade
Разработчик: Konami
Похожие игры: Mercs, Commando, Ikari Warriors

Разве можно было подумать, что игра, созданная по мотивам популярной серии пластиковых фигурок, попадет в наш список самых интересных проектов? Впрочем, не стоит относиться к ней скептически, ведь GI Joe – действительно достойный шутер. Смеяться над сюжетом глупо – разве многие аркадные игры могут похвастаться интересной предысторией? Здесь главное – геймплей, и чем безумнее он будет – тем лучше.
Самый правильный способ описать GI Joe – сказать, что это тот же Cabal, только с видом «вглубь экрана». Враги надвигаются на вас, и необходимо успеть перестрелять все эти танки и самолеты, уклониться от пуль и попадающихся на пути бочек с горючим. И не стоит забывать о бесчисленных пехотинцах, что норовят подобраться к вам поближе. К счастью, проходить GI Joe можно вчетвером, а такой команде все нипочем.
Сейчас, когда практически все игры могут похвастаться мощной полигонной графикой, псевдотрехмерный мир GI Joe кажется весьма убогим. Но геймплей все так же хорош, как и тринадцать лет назад, в дни нашего счастливого детства.

Двойной Конкурс

А говорит ли кибердемон?

Одно из самых простых (как нам казалось) заданий прошедших «Новогодних конкурсов» в силу непонятных нам причин стало камнем преткновения для всех читателей «СИ». Почему-то выиграть три набора из 29 великолепных игр от фирмы «1С» никто не захотел. Хотя, возможно, они и так уже у всех есть или произошла какая-то диверсия, в результате которой все ваши письма с ответами были уничтожены. Что делать?! Решение принято! Мы его перезапустим!
Итак, внимание, «Космический конкурс» вновь в строю. Мы упрощаем задачу и убираем второй его этап (подробности смотрите в «СИ» №1 за этот год на странице 65). Таким образом, вам достаточно лишь придумать небольшой, но интересный косморейнджерский квест размером не более 2000 знаков (примеры на сайте http://www.snk.rangers.ru/content.php?content.8) и рассказать нам о «говорливости» главного героя Doom 3. Точнее выбрать один из вариантов ответа на вопрос: сколько фраз он произносит.

1. 10 фраз
2. молчит как рыба
3. выдает лишь две фразы
4. лишь кричит и матерится







На кону по-прежнему три набора по 29 игр и 10 дополнительных наборов по три космоигры: «Звездные волки», «Космические рейнджеры» и Doom 3. А теперь еще и The Legend Of Zelda: The Four Swords Adventures.

Темная сторона Силы

Темная Самус. Темный Линк. Темный Соник. Темный Принц. Мода на антигероев и мрачных братьев-близнецов набирает обороты. Должно быть, сказывается действие Темной стороны, давшей имя нашему новому конкурсу. Эрудиты от игр, пришел ваш час! Тот читатель «Страны», кто вспомнит наибольшее количество «темных двойников» главных героев компьютерных и видеоигр, кто проявит себя настоящим знатоком Темной стороны – тот и получит игру The Legend Of Zelda: The Four Swords Adventures для GameCube, предоставленную интернет-магазином Ay-DVD (http://www.ay-dvd.ru). Пусть шумные и веселые приключения разноцветных Линков станут достойной наградой для вас и ваших близких.



The Legend Of Zelda: The Four Swords Adventures для GameCube рассчитана на четверых игроков – вам понадобятся друзья. В комплекте с игрой – специальный кабель для подключения GBA.

Свои работы присылайте (или перезасылайте) на электронный адрес kosmos@gameland.ru до 30 июня 2005 года. Не забудьте указать ваши имя и фамилию, город, где вы живете, а также название конкурса в теме письма.


ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
GamePost
Незаменимый помощник при выборе игры
Описание:
Главная героиня BloodRayne признана едва ли не самой сексапильной виртуальной красавицей. Причем это не какая-нибудь домашняя девочка, а настоящая убийца. Да к тому же еще и вампир! И теперь она стала еще опаснее, чем раньше. Она выучила новые приемы рукопашного боя. Как она может прикончить жертву – нужно просто видеть!
BloodRayne 2
Жанр:
$65.99
Action
Описание:
Star Wars: Republic Commando представляет собой захватывающий action от лица члена элитного отряда войск Республики. Вам предстоит выполнять различные операции в глубоком тылу врага. Игры поражает не только качеством графики, но и натуралистичностью отображения батальных сцен.
Star Wars: Republic Commando
Жанр:
$65.99
Action
Описание:
Впервые игроки могут пережить отрочество вместе с их Симами! Проживание в общежитии, учеба, работа, общение с друзьями и шутки над учителями – The Sims 2: University продолжает открывать новые аспекты жизни для любителей самой продаваемой игры в мире.
The Sims 2: University
Жанр:
$18.99
Simulator Strategy Role Playing
САМАЯ ПОЛНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ
* Огромное количество скриншотов
* Исчерпывающие описания
* Возможность посмотреть внутренности коробок
Играй просто!
GamePost
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки на «СИ» получает Павел Лыков за сермяжную правду-матку.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, что Counter-Strike 1.5 рулез, а Counter-Strike 1.6 маздай. Лучше пришлите любопытный скриншот из игры или придумайте сценарий Metal Gear 4. А еще лучше – и то, и другое вместе.

ПИСЬМО НОМЕРА



ЛЫКОВ ПАВЕЛ, SIRINPASH@MAIL.RU

Здравствуйте, ребята и девчонки, ответственные за «Страну Игр»! Прочитал «Обратную связь» в седьмом номере за нынешний год и погрустнел – не один я, стало быть, все замечаю. Возможно, конечно, подобных писем вы и начитались, но назревало давно, выхода требует, так что не обессудьте. Так вот, господа и дамы, на мой, не спорю, субъективный взгляд журнал становится хуже. Дело не в дизайне (который в некотором роде искусство, а посему нравиться всем не может), и даже не в Купере (с ним отдельная история, о которой чуть позже), не в ошибках верстки или багах на диске. Как мне кажется, дело в «духе», а точнее в его отсутствии. Было что-то такое раньше, что заставляло читать с удовольствием, что заставляло читать с радостью, открывать с каждой новой страницей что-то милое, доброе, вечное, если угодно. Журнал был ритуалом, который непременно совершался раз в две недели.
Сейчас же я просматриваю новости и откладываю журнал до ближайшего посещения туалета (мужской обычай читать, сидя на толчке, наверное, вам известен). Можно, конечно, сослаться на взросление, смещение интересов, переоценку ценностей, но играть-то я меньше не стал! Сейчас, в поисках восьмого номера, который у нас еще не появился (хотя в этом, подозреваю, вы никоим образом не виноваты), подолгу смотрю на прочие журналы. С одной стороны, не хочется изменять изданию, с которым провел не один год, да и боязно покупать незнакомый журнал, ибо деньги немалые (по меркам печатного издания) – а вдруг дрянь подсунут? С другой – есть мерзенькое чувство несоразмер-

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

О ЛЮБВИ

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ»! Не знаю, как отблагодарить вас, не хватит слов, чтобы хоть как-то выразить мою благодарность. Дело в том, что я читаю «СИ» уже около двух лет и хочу сказать, что журнал у вас просто супер, но речь не об этом. Живу я в Казахстане, в небольшом городе – у нас «Страна» пользуется огромной популярностью, и найти новые номера подчас бывает непросто. Ну так вот, около месяца назад я отправился за свежим номером журнала, обошел, казалось бы, уже все что можно, но номер так мне и не достался. Возвращаясь в расстроенных чувствах домой, я случайно увидел неприметный журнальный лоток, где по невероятной случайности журнал все-таки оказался. Но самое главное (внимание!): благодаря «СИ» я познакомился со своей будущей женой – у нее я и купил ваш журнал. Через два месяца у нас свадьба. Хотелось бы просто сказать вам большое человеческое спасибо! Удачи вам, ребята, и всего наилучшего!

Данил Пешков, г. Темиртау, Казахстан

ЗОНТ // Поздравляем! Вот уже не первый раз на страницах «Обратной связи» печатаем истории о том, как с помощью «Страны» влюбленные находят друг друга. Читайте «СИ», и кто знает – может быть, однажды купидон-проказник пустит свою стрелу и в ваше сердце.

О СЛЕЗАХ

Здравствуй, уважаемая и всеми любимая редакция «СИ»! У меня к тебе есть пара вопросов. Например, почему такие игры, как DMC3, Metal Gear

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Сколько процессоров будет в PlayStation 3? Правда ли, что частота Cell – 4 ГГц?

Про тактовую частоту Cell – чистая правда. Следующая PlayStation действительно будет построена на базе Cell, но сколько именно процессоров будет содержать в себе консоль, пока неизвестно. Ожидается, что Sony поделится информацией об архитектуре приставки уже на выставке E3.

? Будут ли в России выходить локализованные игры для PSP?

Сергей Амирджанов из «Софт Клаба» обещает, что локализации для PSP будут с вероятностью в 95% – вопрос в том, когда они будут. В любом случае, в сентябре одновременно с запуском консоли, в продаже появятся игры в русской коробке с документацией на русском языке.

? Когда выйдет Ico 2?

Сиквел Ico называется Wanda to Kyozou (американское название – Wanda and the Colossus, европейское – Shadow of the Colossus). Игра будет готова в этом году. Ориентировочная дата европейского релиза – август-2005. И чтобы скрасить вам ожидание, мы разместили на диске к этому номеру неплохой ролик будущего хита.

Мы писали, мы писали, наши пальчики устали. Вы не забыли, что у «Обратной связи» поменялся электронный адрес? Отлично, больше напоминать об этом не смеем. Сейчас E3 отгремит, и начнется лето – мертвый сезон. Хиты выходить перестанут, новости придется собирать по крупицам... только читательскими посланиями перебиваться и будем. Так что вы готовьтесь заранее, пожалуйста, – и пишите письма!

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН**

ности ожиданий и вкладываемых средств конечному результату (удовольствию, грубо говоря), и оно растет от номера к номеру. Я ни в коем случае не шантажирую вас своим гипотетическим уходом из стана поклонников, я и не хочу его покидать, но факт есть факт.
Возвращаясь к Куперу. Сам Валерий Корнеев мне никогда не нравился, я считал его надменным и мрачным анимешником-игролюбом, хотя с жизнерадостным и педиковатым Костей Говоруном (если уж рубить правду матку, то до победного конца!) они составляли офигительную пару. Но я всегда признавал его неординарность как журналиста.
Однако со временем надменный и мрачный анимешник-игролюб постепенно переродился в старого, все такого же мрачного, но уставшего и разочаровавшегося просто анимешника. Что уж поделать – это объективный процесс. Отсутствие Купера очень ощущается, и лично мне жаль, но ситуация с ним, с моей точки зрения, как нельзя лучше отражает ситуацию в журнале в целом. Ребят, может, вы устали?! Когда думаешь о каждой известной личности издания в отдельности, все вроде хорошо – Ворон профессионален, Врен могуч, Алик креативен, Глагол сатиричен, радует даже новообразованная женская когорта. Но в единую картину под названием «журнал» она уже не склеивается. Наверное, это и есть отсутствие духа.
Чтоб окончательно подгадить, можно было бы вспомнить много частных ошибочек, но не буду. Все-таки и так уже злоупотребил вашим вниманием, вы сами все знаете, да и, в конце концов, гадить родному журналу – это, ребята, моветон. Грустновато вышло. Ну да номер сдадите, и все забудется.
До свидания, дорогая редакция (без сарказма).

Павел, Павел, что же нам с вами делать? Есть такой чисто психологический феномен – чем моложе человек, тем ярче ему кажется все вокруг. И деревья больше, и трава зеленее, и «Страна Игр» интереснее. Не думается ли вам, что и игры сейчас уже не те, что раньше? Это, как вы сами выразились, «объективный процесс». Как говорится, что имеем не храним, – но когда лет через пять мы все оглянемся на эти номера в рубрике Flashback, уверен, они покажутся вовсе и не такими плохими. И потом, мы всегда открыты для конструктивной критики. Собирайте все претензии и вываливайте их в почтовый ящик «СИ» – мало того, что мы сделаем журнал лучше, так вам за это, может, и бесплатная подписка перепадет.

Solid 3, Final Fantasy X и многое-многое другое не выходят на PC? Возможно, вы мне скажете, что эти игры не будут иметь успеха среди пользователей PC, и приведете в качестве примера FF7 и FF8, Chaos Legion и тому подобные проекты. Ради бога, это же отличные игры, неужели их нельзя перенести на персональные компьютеры? Это что, сложно? Такой порожняк, как Dead to Rights они могут перенести к нам на машины. Да как у них еще руки не отсохли! Я, просматривая очередной ролик DMC3 с вашего диска, обливаюсь горькими слезами и рву на себе волосы! Покупая брату Final Fantasy X-2, я с трудом удерживаюсь от того, чтоб не поцарапать диск. Ответь мне, «СИ», почему жизнь так несправедлива?

Shuff2005, Shuff2005@yandex.ru

ЗОНТ // Все, что вы перечислили, – японские игры. А в Японии консоли стоят дома у каждого школьника, и выпускать игру на PC ни одному нормальному разработчику резона нет. А когда игра изначально создается только для PlayStation 2, то перенести ее на PC бывает действительно трудно. И потом, подавляющее большинство людей, готовых играть в подобные игры, уже обзавелись консолями – поэтому на выпуске Final Fantasy X для PC (например) Square Enix потеряет больше денег, чем заработает. И обанкротится тогда Square Enix, и не увидим мы больше ни одной новой Final Fantasy. Вы же не хотите, чтобы Square Enix обанкротилась?

? Как и за что производится оплата в MMORPG?

Команда создателей MMORPG вынуждена содержать и обновлять сервера, обеспечивать круглосуточную поддержку игроков, выпускать регулярные обновления и следить за порядком в мире игры. На это и идут взносы подписчиков. Как получать деньги, каждый издатель решает сам: например, «Сферу» можно оплачивать через Сбербанк. Кстати, игра лежит у нас на диске.

? Ходит слух, что Final Fantasy XII может быть переведена на русский язык. Правда ли это?

Мы еще раз обратились за разъяснениями к вездесущему Сергею Амирджанову из «Софт Клаба»: «Да, Final Fantasy XII может быть переведена на русский. Мы хотели бы сделать российскую версию игры – но, к сожалению, это зависит не только от нас. Пока что никаких анонсов мы сделать не можем».

? Правда ли, что редакция зарабатывает на SMS, которые приходят на ее телефон?

Нет, неправда. За полученные SMS мы не получаем ни копейки. Оператор мобильной связи списывает с вашего счета некоторую сумму за пересылку сообщения, соответствующую вашему тарифу и все. «Страна Игр» получает SMS и отвечает на них совершенно бескорыстно.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



О ДРАГУНАХ

Здравствуй, «Страна»! Читаю тебя я очень и очень давно. А вот пишу в первый раз. Пишу потому, что появилась у меня одна проблема. Дело в том, что я просто мечтаю поиграть в несколько старененьких игр. Игры эти зовутся Panzer Dragoon Saga и Panzer Dragoon Zwei. Поиграть в них хочется так сильно, что порой даже обидно становится, – почему я не родился раньше лет на пять? Тогда бы я купил Sega Saturn в то время, а заодно и все эти игры на лицензии. Но обо всем по порядку.

Я был шокирован, когда впервые столкнулся с чарующим миром Panzer Dragoon на Xbox. Вообще, я Xbox себе покупал исключительно ради Shenmue 2. Но деньги и совесть позволили мне с приставкой взять не одну, а две игры и второй оказалась Panzer Dragoon Orta. Это было почти два года назад. Не передать словами, насколько великолепна эта игра! Этот мир, язык, музыка, драконы, империя – все завлекло меня настолько, что я одним махом угрохал на игру 25 часов бесценной молодости (в рельсовую стрелялку, заметьте!), практически идеально прошел все уровни (с рейтингом не ниже ранга А), на 100% открыл ящик Пандоры. Ну и до кучи я прошел на всех уровнях сложности первый Panzer Dragoon, который записан на диске Panzer Dragoon Orta в качестве бонуса. Тут у меня появилось новое увлечение. Я стал досконально изучать мир Panzer Dragoon. Но как же его можно досконально изучить, если я еще не играл в целых две игры серии! Точнее, в три. Третьей была Panzer Dragoon Mini для Game Gear. Я ее прошел на эмуляторе, так что она не считается.

Первое, что пришло в голову – это игра на эмуляторе. Для этого мне понадобилось изучить эмуляцию Sega Saturn. И когда я со всем разобрался, оставалось только найти образы этих игр (Panzer Dragoon Saga и Panzer Dragoon Zwei). Это было нетрудно, так как в Интернете сейчас много барыг, которые торгуют образами и ромами игр для старых приставок. Сначала у меня вообще ничего не запускалось, но позже, после того как я послушал советы людей на форумах и скачал, наверное, все существующие эмуляторы Saturn, я наконец научился запускать игры. Panzer Dragoon Zwei работал более-менее нормально, со скоростью все в порядке и почти без ошибок. Но это только до третьего уровня. После него игра все время зависает, и что я только ни пытался предпринимать, но так ничего и не помогло. С Panzer Dragoon Saga все обстояло даже хуже. Она не зависает, а выкидывает в главное меню. Регулярно. Практически все время в одних и тех же местах. В общем, в нее я тоже толком не поиграл. Дальше второй точки сохранения пройти было не возможно.

Следующим моим решением была покупка настоящей Sega Saturn. Я подкопил денег. Посмотрел расценки, оставил кучи всяких объявлений на форумах. И где-то после трех-четырех месяцев поисков у меня появилась (хоть и б/у) настоящая PAL-версия консоли с несколькими играми. Сколько радости! И разочарования – когда я узнал, во сколько мне обойдется лицензионный Panzer Dragoon Saga. Представляете, и на наших, и на зарубежных форумах за нее просят не меньше $200-250? Это просто ни в какие ворота не лезет.100$ я бы еще осилил, но не 250! Теперь сижу и уже где-то месяца два играю в Virtua Fighter 2. Это, конечно, круто, но мне нужны Panzer Dragoon Saga и Panzer Dragoon Zwei. Ради них я покупал себе Sega Saturn.

«Страна»! Помоги своему преданному читателю! Неужели мне так и не суждено в них поиграть? Это несправедливо! Что я такого плохого сделал? Дай мне хотя бы наводку, где я смогу достать легальные копии этих игр, желательно PAL. Может, у кого из читателей журнала (а может и у редакторов?) они есть и они будут готовы их продать? Свяжитесь со мной, готов обсудить любые варианты!

PS Помнится мне, пару лет назад, когда еще не вышла Panzer Dragoon Orta, А. Купер как раз писал превью. В своей статье он упомянул, что существует еще один аниме-сериал по Panzer Dragoon. Я долго пытался найти его, но так и не нашел. Скажите хотя бы, кто смотрел, стоящая ли это вещь?

PPS Недавно в Интернете я обнаружил новость, что в разработке новая игра серии Panzer Dragoon. Якобы это будет RPG и выйдет на Xbox в 2006 году. Называется она Panzer Dragoon Incubos. Я даже трейлер небольшой нашел. Секунд на двадцать, в нем играет музыка из Panzer Dragoon Orta и показывают арт из Panzer Dragoon Saga. Это правда или бессовестное вранье? Если правда, то это так замечательно! Напишите об этом что-нибудь поскорее, пожалуйста. Вот, вроде, и все. Спасибо, что уделили мне свое время. Надеюсь, что если мое письмо и не напечатают, то хотя бы просто ответят. Ведь мы, геймеры, должны помогать друг другу. Ведь так?

Iva, solowingdragoon@yandex.ru

ВРЕН // Какой хитрый! Panzer Dragoon Saga вышла в дни смерти Saturn и была напечатана исключительно маленьким тиражом (несколько тысяч экземпляров), поэтому за каждым диском охотятся толпы коллекционеров. Да, просто так ее сейчас не достанешь – придется потратить и время, и деньги. Новые игры серии Panzer Dragoon пока не анонсированы, а трейлер Incubos – созданный фанатами розыгрыш.

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер: +7 (095) 514-7321

Когда же вы напечатаете обзор второй Xenosaga?

Врен обещает, что рецензия появится в 11 номере «Страны Игр». Глядишь, там и европейский релиз подоспеет (слухи ходят).

Можно ли рассчитывать на то, что ролевая игра по Naruto для GBA выйдет в Европе?

Рассчитывать всегда можно, но в этом случае вероятность исчезающе мала. Сейчас даже в США не было издано ни одной игры по Naruto, что уж говорить о старушке-Европе. Да если кто и возьмется издавать игры про оранжевого ниндзя, он, скорее всего, начнет со «старших» консолей.

Можно ли играть в Super Mario 64 DS в мультиплеер с одним картриджем?

Да, можно. Остальные консоли загружают необходимый исполняемый код через беспроводное соединение.

Вы когда-нибудь выложите на DVD трейлер MGS: The Twin Snakes?

Хм. Скажем честно: мы не собираемся в ближайшее время этим заниматься. Игра-то не первой свежести, да и кроме фанатов MGS она мало кому интересна.

Колян, скоро буду. С тебя должок. Подробности паяльником. Вася.

Не понял?

Простите, ошибся номером. Но журнал у вас лучший.

Ах, так. Спасибо. Уважаемые Николай и Василий, давайте жить дружно.

Почему вы поставили DMC3 девять баллов, но не дали значок «СИ рекомендует»?

Это мы дали маху. Значок должен там быть – игра того заслуживает.

Будет ли рецензия на KoF: Maximum Impact?

«Будет, так как она недавно все-таки вышла в Европе», – говорит нам Врен. Обзор появится в 11-12 номере «СИ».

Почему бы не печатать наиболее интересные темы с форума в журнале, подумали мы? Завсегдатаи форума, знайте: редакция следит за вами. Самые интересные темы будут опубликованы в журнале на правах мини-опросов.

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

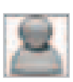
Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

Как вы читаете «Страну Игр»? Что нужно читать обязательно, а без чего можно и обойтись? Наконец, какие материалы вас больше всего интересуют?



Автор: **alpir**

«СИ» читаю около двух лет, до этого читал OPM. С недавнего времени меня интересует один вопрос: все ли статьи в журнале вы читаете? Хорошо было бы еще указать, сколько примерно у вас на это уходит времени. Лично я читаю журнал от корки до корки. Единственное, на что я редко обращаю внимание, – так это на тактику. Может, я один такой?



Автор: **Kazumi**

Как куплю журнал, сразу просиживаю оставшийся вечер за Новостями, но перед этим обязательно прочитаю почту, глас народа и колонки. Потом принимаюсь за превью, дальше идут обзоры и спецматериалы. Потом смотрю видео на диске, проверяю релизы игр – чтобы, если повезет, купить игру еще до того, как появится обзор в «СИ». Дальше все остальное по порядку – «Банзай!», «Киберспорт», «Онлайн», и даже «Тактика», если там расписывают игру для PS2.



Автор: **Petty**

Читаю почти все. В первую очередь вступительное слово, затем новости, рубрику «Хит?», потом интересующие меня обзоры, затем все остальные обзоры и превью, «Обратную Связь», затем авторские колонки, затем, если интересно, почитываю «Железо» и прочие рубрики.



Автор: **roman**

«Страна Игр» – журнал многоцелевой. Поэтому если кому-то что-то в нем не нужно, найдите себе друга (подругу, родственника), которому будет интересно об этом узнать. Я, например, прочитав журнал от начала и до конца (меня волнуют все аспекты игровой и околоигровой культуры), несу журнал на работу, где сотрудники вырывают его друг у друга ради мобильных игр, сисадмин берет почитать о киберспорте и новинках (с кислой такой рожей берет – мол, детский журнальчик, ну да ладно, давай почитаю, все равно делать нечего), а начальник обижается, когда самым последним читает про свои стратегии. Мол, раз начальник, так уже и не человек, что ли?



Автор: **Frol**

«Страну Игр» я читаю от корки до корки, там все интересно и увлекательно, даже реклама! Не согласен с выступавшими: «Тактику» читать надо, это часто оказывается полезно в будущем, при прохождении игры. Если посчитать в сумме, то на весь журнал я уделяю около пяти часов, и читаю его примерно по тридцать минут в день. А иногда журнал так затягивает, что невозможно от него оторваться!



Автор: **Ulan**

Читаю «СИ» уже около трех лет. Всегда делаю так: аккуратно распечатываю журнал, бережно вынимаю наклейки, диски и плакаты, бегло пролистываю весь номер в поисках очередной «бомбы» и только после этого, в хаотичной последовательности, начинаю читать весь журнал. Единственное, что я никогда не читал, – это «Киберспорт». Спасибо за внимание!

Будут ли PC-игры запускаться на следующем Xbox?

Нет, не будут – и это совершенно точно. Для нового Xbox уже заявлена линейка игр следующего поколения.

Почему вы не сделали спецматериал про Resident Evil? Сейчас ведь самое время!

«Про RE уже мы много раз писали. Не хочется повторяться. Может, через годик», – отвечает главный человек по спецматериалам Константин Говорун.

Хороша ли Haunting Ground?

Британские журналы ставят игре «семерки» и «восьмерки». Мнение команды «СИ» вы узнаете в одном из ближайших номеров журнала.

Давненько ничего не слышно про Axle Rage. Когда игра выйдет на PS2?

Не сыпьте соль на рану. Последнее обновление на сайте игры датировано декабрем 2003 года, а дата релиза по-прежнему не объявлена. «Акелла» собирается снова показывать игру на E3 – возможно, там что-то прояснится.

Выйдет ли игра серии GTA на PSP?

Да, выйдет. Действие этой игры будет происходить в Liberty City, там же, где происходили события GTA3.

Что будет, если перестрелять всех игрушечных лягушек в Snake Eater?

Если подстрелить все 64 игрушечные лягушки и завершить игру, то Снейк получит Stealth Camouflage – тот самый «прозрачный» камуфляж, который мы видели в MGS и MGS2.

Сколько у нас будет стоить UMD для PSP?

Сколько будут стоить эти диски в Европе, пока неизвестно. В США UMD продаются по двадцать долларов за диск, то есть чуть-чуть дешевле, чем обычные DVD.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Совсем скоро откроется крупнейшая в мире ежегодная выставка компьютерных и видеоигр, на которую уже готов отправиться специально обученный отряд диверсантов «Страны Игр». Мы привезем вам... Стоп. А что же мы вам привезем?

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

Каким вы хотите увидеть материал о E3? Какой из консолей нового поколения нужно уделить больше внимания? О каких играх нужно рассказать поподробнее? Наконец, о чем еще вы хотите узнать?



Автор: **Stas_fly**

Материал о E3? Полным и развернутым. Нужно уделить внимание всем консолям и разработкам для них. Подробнее рассказать о консолях нового поколения. Узнать больше о PSP, играх и фильмах для этой интереснейшей платформы. Хотелось бы знать о политике создателей платформ и игр на ближайшие три-пять лет. Обязательно нужно опубликовать мнение редакторов «СИ» о самой выставке и провести опрос читателей после выхода материала. Наконец, хочется увидеть в «СИ» не просто комментарии редакторов к словам разработчиков, а живое интервью с последними.



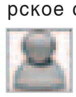
Автор: **Petty**

Материал про E3, в первую очередь, должен быть очень большим. Большой выставке – большой материал. Полагаю, его нужно будет растянуть на 2-3 номера, как в прошлом году. Про представленные проекты нужно писать не общей кучей, а про каждую игру отдельно, как вы писали в номере про E3 2003 года. Тогда все было очень грамотно оформлено! А про консоли нужно написать очень много. Это ж новое поколение! Так что чем больше, тем лучше. Не жалейте на это места.



Автор: **Ayane (Star_Wars)**

Мне очень интересны игры компании Tecmo. Особенно сериал DOA и Ninja Gaiden. Очень хочется узнать, есть ли о них новости и каковы планы Томонобу Итагаки на будущее. Обязательно расскажите, что за игра DOA: Code Chronus? Ну и, конечно же, мечтаю услышать о новых творениях Square Enix! А так, уважаемые создатели «СИ», вы всегда прекрасно освещаете столь интересную и важную для нас, геймеров, тему, как E3. За это вам огромное геймерское спасибо!



Автор: **inkvizitor**

Надо смастерить спецвыпуск СИ по E3 с двухслойным DVD-диском, который можно проигрывать и на PS2, и на компьютере. В журнале должна содержаться полная информация о вашей миссии в Америке. Расскажите обо всем – о том, как вы садитесь в самолет, как добираетесь до выставки, полностью опишите все, что там увидите, оформите интервью и напишите про отдых в гостях у разработчиков – и так до самого возвращения в Москву. А на DVD с комментариями надо выложить все это путешествие.



Автор: **Egor_M@nhunt**

Я бы хотел, чтобы вы опубликовали побольше видео с E3 на диске, а фотографий, наоборот, сделали поменьше. В статике не чувствуется атмосфера выставки, а видео, на мой взгляд, живее и интереснее. А насчет консолей – пишите лучше про портативные, за ними будущее!

SMS ЧЕПУХА

Присылайте свои фразы на телефон:

+7 (095) 514-7321

1. Кто? 2. С кем? 3. Когда? 4. Где? 5. Что сделали? 6. Кто увидел? 7. Что сказал? 8. Чем дело закончилось?

- Пятачок дуэтом с Пикачу позавчера в Твери дал в нос Тому Клэнси. Все это увидел Томми Верчетти и, тряхнув носом, сказал: «Алоха, Гавайи!». Вдруг диск вылетел из привода и отрезал всем головы.
- Кирби с Карателем в предыдущей серии в подвале принимали роды. Их увидел снежный человек и обвинил в читерстве. Все скисли.
- Снейк вместе с Иваном Грозным завтра в Назрани апгрейдили комп. Алкоголиков засек дед Пихто и выматерился. В итоге полет на Юпитер был отменен.
- Папа Карло вместе с Зиной в 2000-ом в Токио убегали от жуков. За ними подсматривал Джон Кармак, который вдруг прокричал: «Пустите меня домой, изверги!». В итоге у хакера сгорел системный блок, а сам он умер от сердечного приступа.

Не понимаете, что здесь написано? Почему Петька сказал «йоу!» и крякнул? О, мы не сошли с ума (разве что самую малость). Правила игры в чепуху опубликованы на нашем диске. Вливайтесь!

Когда следующий «День читателя»?

В ближайшее время его не будет. Врен приглашает всех зайти на сайт http://www.tur10.ru и посмотреть информацию о «Турнире 10 городов». Говорит, это как «День читателя», только лучше!

В рецензии на DMC3 нет ни слова про сюжет. Как там сюжетец, ничего?

Мы не пересказываем сюжет в рецензиях, а лишь даем ему оценку. Чтобы впечатление не испортить. Там крепенький сюжетец о противостоянии двух сыновей демона Спарды. Конечно, до уровня MGS3 он не дотягивает, но скажите честно, вы же не собираетесь играть в DMC3 ради одного сюжета?

Где можно купить Splinter Cell Chaos Theory для PC? Сколько он стоит?

Вы будете смеяться, но купить его можно в магазине. Например, gamepost.ru предлагает коллекционное издание игры за $85.99. Кстати, скоро выходит официальная локализация от «Руссобит-М», которая будет стоить гораздо меньше и продаваться по всей стране.

У вас работает много девушек?

Да куда же мы без девушек! С каждой нашей сотрудницей вы можете познакомиться и сами, прочитав ее статьи в журнале.

Будет ли кооперативный режим в новой игре по Star Wars?

Насколько мы знаем, из многопользовательских режимов в Star Wars Episode III: Revenge of the Sith будет только дуэльный режим, где персонажи должны будут сражаться друг против друга.

Кто такие PR-менеджеры?

Это такие люди, которые отвечают за связь с общественностью и прессой. Очень неудобно, когда журналисты донимают вопросами президентов и топ-менеджеров, поэтому многие фирмы завели себе специального человека, который общается с прессой. Он и называется PR-менеджером.

Что значит «кавайная»?

Слово «кавайная» происходит от японского kawaii, что означает «милая», «очаровательная», «прелестная».

Появятся ли на PS2 старые Final Fantasy с улучшенной графикой? Я все помню – нам их обещали несколько лет назад!

Square Enix несколько лет назад обещала заняться этим, но с тех пор ничего не было слышно. Если и на эту E3 ничего не привезут (а не обещали), то вряд ли стоит их дальше ждать.

Почему ваши комментаторы произносят Metal Gear Solid как «Метал Жир Солит»?

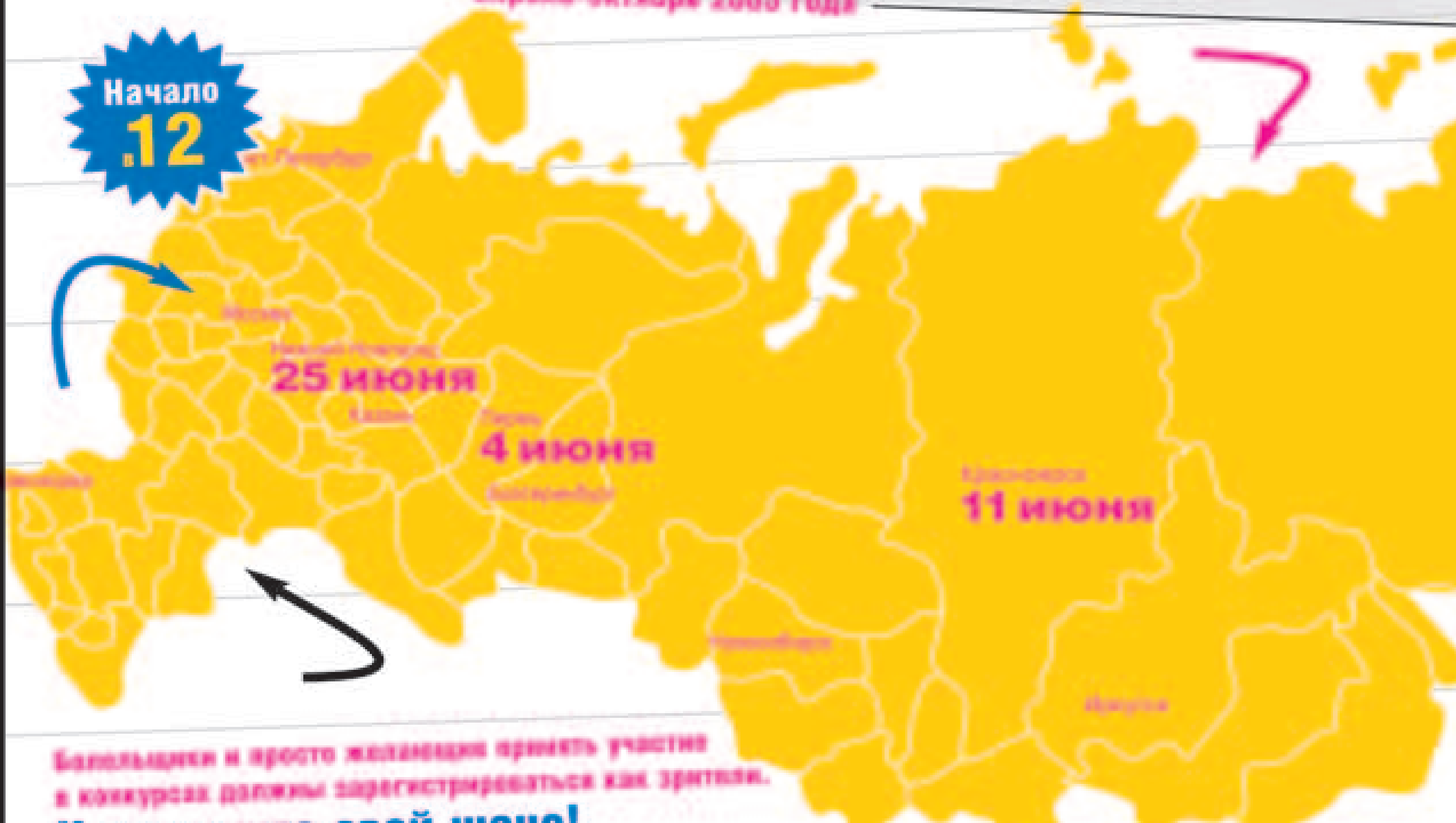
Потому что в школе они прогуливали уроки английского языка. А если серьезно – то мы уже настучали им по башке. Глядишь, исправятся.

ТУРНИР 10 ГОРОДОВ

МЫ ЕДЕМ К ВАМ!!!

Дни читателя журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ» и «Путеводитель: PC ИГРЫ»

апрель-октябрь 2005 года



Болельщики и просто желающие принять участие в конкурсах должны зарегистрироваться как зрители.

Не упустите свой шанс!

В рамках мероприятия состоится турнир по

Quake III Arena

Победитель поедет в Москву!

ВСТРЕЧИ С РЕДАКТОРАМИ ЖУРНАЛОВ, ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!

Подробности и регистрация
на сайте: www.tur10.ru

Партнер: iriver

Генеральный партнер: GIGABYTE®

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

СЛОВО РЕДАКТОРА

Guten Tag!



Что-то небогатый выдался нынче урожай. За то время, что мы смиренно ожидали от разработчиков чего-нибудь эдакого, удалого и размашистого, способного надолго завладеть нашим вниманием, в большом количестве появились лишь стратегии (радуйтесь, поклонники жанра!). Впрочем, расстраиваться рано – мы все-таки нашли, чем порадовать и остальных игроков. Кроме обширной подборки стратегических игр (есть даже симулятор большой политики!) мы можем предложить пару шутеров, гонки и даже возможность пораскинуть картишки, когда надоест все остальное.

Видеообзоры



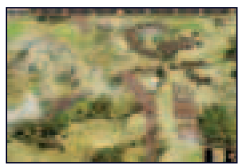
God of War

Думаете, Devil May Cry, красив? Считаете, из PS2 выжали все соки? Тогда вы не видели God of War. Лучшая игра месяца, а возможно, и года! И уж точно лучший экшн.



Jade Empire

Новое творение Bioware наконец-то добралось до нашей консоли и заняло ее на многие часы. Симпатичное, боевое, да еще и с отменным геймплеем. Смотреть всем!



Казаки II: Наполеоновские Войны

Вторая часть «Казаков» стала краше, лучше, разнообразнее. Обзавелась множеством интересных идей и новшеств. Хотя и недостатки никуда не пропали.



LEGO Star Wars

Весьма необычный и очень остроумный подход к теме «Звездных войн». Сдобрен разнообразным игровым процессом и интересным режимом для двух игроков.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

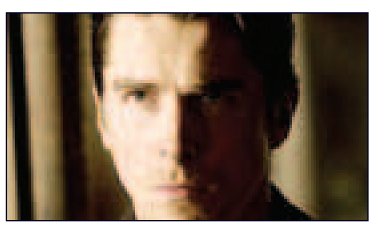
...у наших видеообзоров есть три звуковые дорожки!

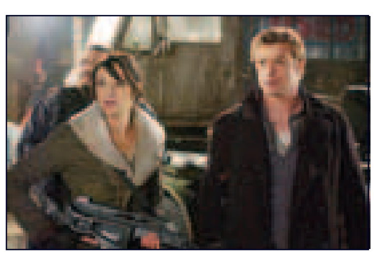
Доводим до вашего сведения: в видеоописаниях игр на dvd-видеочасти есть три звуковые дорожки: собственно обзор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой.
Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, необходимо поменять Beatstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

Обратите внимание

Помимо свежих видеообзоров, которые отныне станут еще подробнее, вы найдете новые видеоработы наших читателей, новый трейлер Batman Begins, а также ролик нового ужастика от самого Джорджа Ромеро – Land of the Dead. Еще рекомендую видео, которого так не хватало на прошлых двух дисках. Здесь и NARC с L.A. Rush от Midway, и новая нарезка из Ico 2(она же Shadow of the Colossus)! А также не могу не отметить отличный ролик из Grandia III. И это только половина того, что мы заготовили для вас! А как вам полная версия «Сферы» с ключом на 15 дней бесплатной игры? Берите и владейте!







Софт

Fresh UI 7.30

Утилита, способная оптимизировать огромную кучу настроек Windows. Готов спорить, что о существовании доброй половины из них вы даже не подозревали! Программа мало того что практичная, так еще и бесплатная.

CCleaner 1.19.05

«Поработал в Windows – убери за собой!» Примерно такого правила придерживаются создатели бесплатной программы CCleaner, предназначенной для очистку системы от всех ненужных файлов, логов, «cookie» и т.д.

O&O Defrag V8.0

Чтобы ваш винчестер всегда работал быстро, время от времени надо выполнять дефрагментацию. Для этого удобнее использовать внешние программы, которые отлично знают свое дело – например, O&O Defrag.

Virtual CD 7.01

Очень полезная в компьютерном хозяйстве программа. Virtual CD умеет создавать образы компакт-дисков для последующего их хранения на винчестере. Доступ быстрее, привод свободен, и шума нет.

НОВАЯ ОБОЛОЧКА PC-ЧАСТИ

Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?

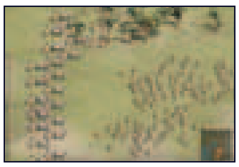
Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его. При этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.

Демо-версии



Cossacks II: Napoleonic Wars

Новые «Казаки» с двумя крупными сражениями периода 1805-1809 годов. Для уверенной победы одного тактического мышления будет маловато – здесь требуется умение крепить тылы и использовать стратегическую инициативу.



Chariots of War

Стратегия Chariots of War переносит нас во времена расцвета Древнеегипетского царства и Месопотамии, когда мир был юн и казался бескрайним. Хорошая возможность убедиться, что великие битвы кипели не только во времена Александра Македонского!



Deadhunt

Deadhunt – это незамысловатый аркадный шутер, который, тем не менее, способен надолго привлечь внимание. Много ли надо для счастья, окромя полсотни монстров и скромного арсенала заряженного оружия? Чем-то он напоминает Serious Sam...

Моды

Eve of Destruction 0.41

Один из лучших модов для Battlefield 1942 снова обновился. Итак, встречайте несколько дополнительных видов техники: теперь на вооружении американцев появилась гаубица M109, а также зенитная установка M163 Vulcan. Помимо этого, переработаны текстуры МиГ-17, а МиГ-21 и F4 Phantom II обзавелись радаром.







Taiwan Workshop ROC Mod V3.01

В отличие от большинства аналогичных модов, Taiwan Workshop ROC Mod представляет собой далеко не один большой набор техники, к которому прилагается пара миссий. В ROC Mod V3.01 включено несколько кампаний, а количество одиночных миссий превышает полтора десятка. Одним словом, есть где развернуться.







БАНЗАЙ!

Один из самых ожидаемых аниме-фильмов этого года – «Странствующий замок Хоула» признанного гения Хаяо Миядзаки. Полнометражка появится на видео только осенью этого года, да и премьеры в кинотеатрах ждать еще несколько месяцев, – а за океаном картине уже вовсю перемывают косточки. На нашем DVD – американский трейлер фильма.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:
2 Fast Driver Demo
Chariots of War Demo
Cossacks 2 Demo
Democracy
Empire Earth II Multiplayer Demo
Legion Gold Demo
Rising Kingdoms
Telltale Texas Hold 'Em

ПАТЧИ:
Command & Conquer: Generals Zero Hour 1.04 English Retail
Dangerous Waters v1.01 English retai
Darwinia v1.2l retail
Delta Force: Xtreme v1.6.5.0 retail
Empire Earth II v1.05 UK retail
Kult: Heretic Kingdoms v1.5 UK retail
MVP Baseball 2005 Update 3 retail
NASCAR SimRacing v1.0.2.5 US retail
Pro Rugby Manager 2 v1.09 retail
Splinter Cell: Chaos Theory v1.02 UK retail
Stronghold 2 v1.1 UK retail
Star Wars Knights of the Old Republic II: the Sith Lords v1.0b UK retail
Star Wars Battlefront v1.3 beta
The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth 1.02 retail
Will of Steel v1.1 retail
World of Warcraft v1.4.0 UK retail

SHAREWARE:
Ballistik
Fish Tales
Garden Golf
Glow Worm
Horror Squad
Iggle Pop!
Rocket Bowl
The Cursed Wheel

СОФТ:
Color Wheel Pro
DVD Decrypter 3.5.4.0
FileZilla v2.2.13b
HDCleaner 2.361
LameXP 1.01
Recover My Files v.3.24
Reg Organizer 2.5
Total Recorder 5.01
TTF Viewer
WebSite-Watcher 4.03
Virtual CD 7.01
O&O Defrag V8.0 Professional Edition
CCleaner 1.19.05
Fresh UI 7.30

МОДЫ:
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Call of Duty
Call of Duty: united Offensive
Counter-Strike: Source
DOOM 3
F1 Challenge '99-'02
Grand Theft Auto: Vice City
Half-Life 2
Operation Flashpoint: Resistance
The Elder Scrolls III: Morrowind
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War

БОНУС:
Скины для Winamp'а

ГАЛЕРЕЯ:
Обои к играм
Обои к рубрике «Банзай!»
Скриншоты к играм номера

WIDESCREEN:
Batman Begins
Land of the Dead
Serenity

ВИДЕО:
Grandia III
Pariah
S.C.A.R.
Star Wars: Episode III – Revenge of Sith
Madden NFL 2006
NARC
L.A. Rush
Mortal Kombat: Shaolin Monks
Shadow of the Colossus(Ico 2)
Gran Turismo 4
Black & White 2
Dungeon Lords
Guild Wars
Half Life 2: Lost Coast
Stoked Rider featuring Tommy Brunner
Medal of Honor: European Assault
Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:
Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne.

МУЗЫКА:
Quake IV

ДРАЙВЕРЫ:
Omega Radeon Catalyst 2.6.1.2 (Catalyst 5.2) w2k XP, nVidia Xtreme G 71.89 HD (ForceWare) w2k XP, Intel Chipset Installation Utility 7.0.0.1019 w2k wXP

в продаже с 1-го июня

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



EARTH 2160

Очень скоро серия знаменитых стратегий Earth 2140 и Earth 2150 прирастет новой частью. В Earth 2160 Объединенные Цивилизованные Штаты, Евроазиатская Династия и Лунная Корпорация схлестнутся в войне за Марс. Все ключевые особенности предыдущих земель (впечатляющее технологическое древо, подземные туннели, удобное управление) на месте. Добавьте к этому дикой силы графический движок и вы получите практически идеальную RTS. Рассказ о ней станет темой следующего номера «СИ».

EMPIRE EARTH 2

Российский релиз состоялся одновременно с мировым. Обозревать будем русскую версию.



STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

В главной роли – зомби, поедающий мозги недругов. Трэш!



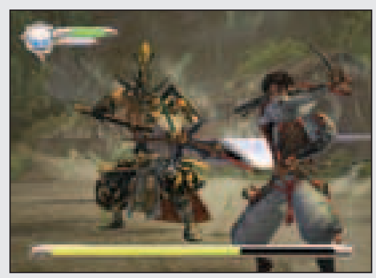
FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD 2

Давненько мы не штурмовали замки. Stronghold 2 открывает новый сезон...



GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

Интересная вариация на тему Onimusha с более яркой графикой. Обещают издать на Западе.

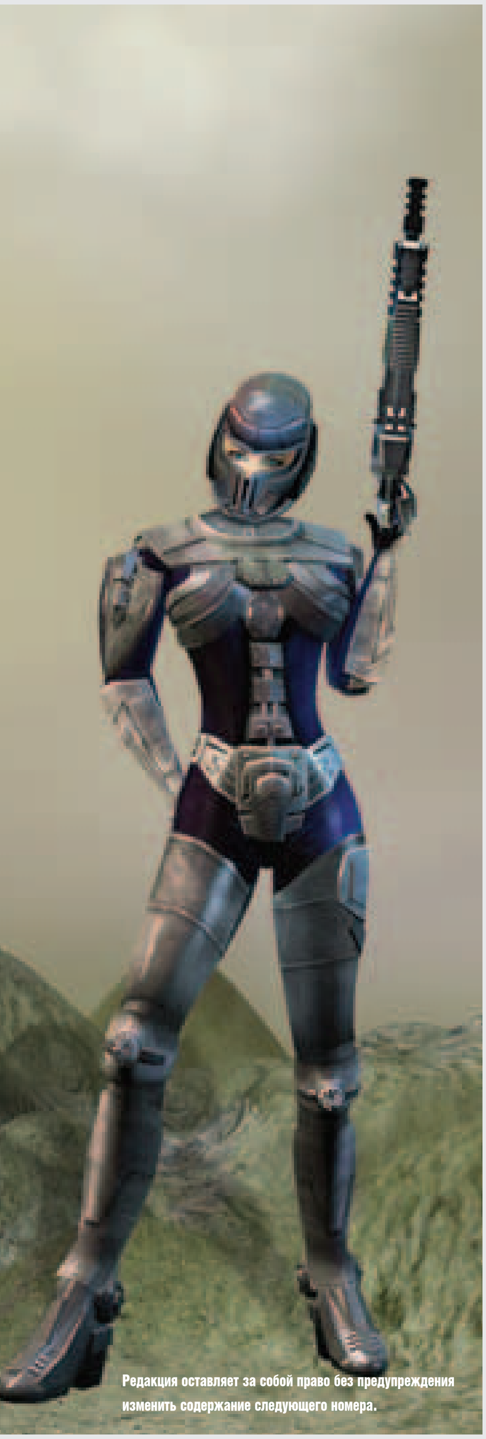


«СИ»

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

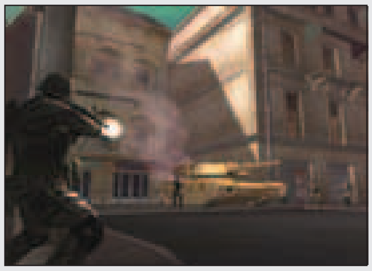
основан в 1996 году

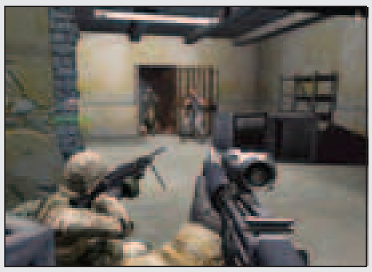


Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

Новый тактический шутер повествует о тяжелых трудовых буднях американских морпехов. Не путайте со знаменитым варгеймом!





БРИТАНСКАЯ ИГРОВАЯ ПРЕССА

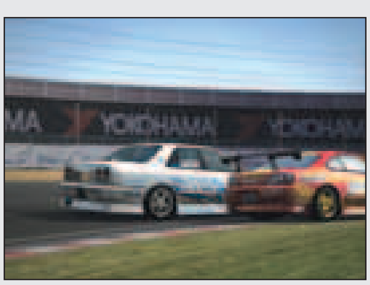
Великобритания – наиболее близкая российским геймерам страна. Тем интереснее взглянуть на тамошнюю игровую прессу.





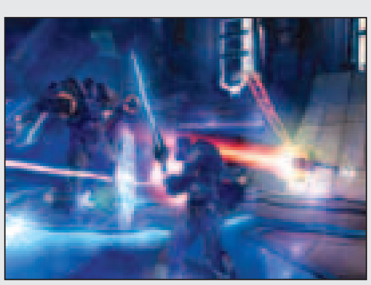
ФИЛЬМ О GRAN TURISMO 4

На нашем диске огромный (целый час!) фильм о создании популярных гонок. На русском.



UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

Мультиплеерный боевик в популярной вселенной. И это вам не копия Unreal Tournament!



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№10 (187) МАЙ 2005

http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Алексей Ларичкин	chikitos@gameland.ru	зам. главного редактора
Константин Говорун	wren@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор

DVD/CD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Юрий Воронов	voron@gameland.ru	редактор
Александр Фролов	frolov@gameland.ru	редактор
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Эдуард Лухт	hitman@gameland.ru	бильд-редактор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Ярослав Дмитриев	clane@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова	vika@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

PR-ОТДЕЛ

Максим Баканович	baxx@gameland.ru	руководитель отдела
Ксения Мельнийчук	ks@gameland.ru	менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@glc.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян	ervand@gameland.ru	

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Юрий Поморцев	yury@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Game Land Company	publisher	
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная


Монитор SM-193P
Цветной принтер
CLP-500
Ноутбук X20
ИТ–решения Samsung для бизнеса
Не секрет, что многие преуспевающие компании выбрали технику Samsung для построения внутренней информационной структуры. Продукты Samsung помогают добиваться успеха в бизнесе как глобальным корпорациям, так и небольшим фирмам. Революционные технологии, используемые в наших ноутбуках, печатных устройствах и мониторах, позволяют Samsung по праву называться ведущей ИТ–компанией.
Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1.
Информационный центр: 8–800–200–0–400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован.
SAMSUNG



МАЙ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

ИЮНЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

ИЮЛЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

АВГУСТ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

СЕНТЯБРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

ОКТЯБРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

НОЯБРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

ДЕКАБРЬ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	




СТРАНА
ИГР
ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЙНЫ™
ЭПИЗОД III
СОБСТВЕННОСТЬ ФОКС. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТОЛЬКО В РЕКЛАМНЫХ ЦЕЛЯХ. ПРОДАЖА, КОПИРОВАНИЕ ИЛИ ИНАЯ ПЕРЕДАЧА МАТЕРИАЛОВ СТРОГО ЗАПРЕЩЕНЫ.


Microsoft game studios
BioWare CORP
JADE EMPIRE
СТРАНА ИГР


GOD OF WAR™
СТРАНА ИГР

СТРАНА ИГР || 10 | 187 || МАЙ || 2005

God of War || Dungeon Siege II || Heroes of Might & Magic V || Star Wars: Empire at War || Radiata Stories || Jade Empire || LEGO Star Wars || Silent Hunter III || Казаки II || SWAT 4 || NARC